PC GAMES WORLD FREEWARE #05/06 - BIMESTRALE

OLTRE 35 GIOCHI IN REGALO

# PC GAMES WORLD

A SOLI 4,90 EURO CON CD

IL RITORNO DI UN GRANDE GDR ONLINE

## GUILD WARS FACTIONS

È TEMPO DI SCEGLIERE DA CHE PARTE STARE

## IL CODICE DA VINCI

DA DECIFRARE... ANCHE SU PC

## SAM & MAX 2! HALO ZERO! ZELDA 2D!

I SEGUITI E I REMAKE FATTI DAI FAN

## WORLD OF WARCRAFT

SI TORNA IN RETE CON BURNING CRUSADE

PMA INTERMEDIA

ISSN 1825-8026




spedizione in abbonamento postale comma 20/b L.662/96 Roma

E INOLTRE: CRYSIS / OBLIVION / RESIDENT EVIL 4 / SCUDETTO 2006 / HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

# Editoriale Giochi PC & Freeware




## In attesa del futuro

In partenza per l'E3, ci chiediamo ancora una volta quale strada prenderanno i videogiochi. Quest'anno, inutile dirlo, vedrà le console come indiscusse protagoniste di un cambio generazionale pronto a scuotere l'Industria dalle fondamenta. E mentre il PC continua la sua strada verso nuovi confini di perfezione tecnica (**Crysis**, del quale parliamo tra qualche pagina, è semplicemente incredibile), scopriamo con stupore che le prossime generazioni di hardware guarderanno al passato tanto quanto al futuro. Microsoft sta facendo grandi cose con la sua piattaforma virtuale Xbox Live Arcade, che permette di giocare grandi classici coin-op su Xbox 360. Allo stesso modo, Nintendo offrirà una quantità esorbitante di suoi titoli Storici da scaricare sul Revolution, e non è difficile credere che anche Sony si muoverà in tal senso. Il retrogaming, nato e pasciuto su PC, sarà il grande denominatore comune della prossima stirpe di console: una tendenza che arriva a confermare una cosa che noi di **PCGW** sapevamo già da tempo, grazie anche a un certo CD che alleghiamo con ogni numero di questa rivista. I concept classici di gioco non passano mai di moda, e il vero divertimento non ha un numero minimo di poligoni per essere tale. La scena freeware tende a fondere innovazione e tradizione, ispirandosi a gameplay classici e portando nuovi spunti. Tra un anno o anche prima potremmo ritrovarci a parlare di scena freeware sulle console: fino ad allora, siamo contenti di scoprire che la fusione tra passato e futuro piace a noi quanto al resto del mondo.

**Francesco Bernacchio**, Editor-in-chief



# SOMMARIO

## Anteprime



## Recensioni









**PC GAMES WORLD**
NUMERO 5/2006
Registrazione presso il Tribunale di Velletri con il n. 2/2000
ISSN 1825-8026

**SI RINGRAZIANO**
Francesco Bernacchio, JC Miss X, Virginia Petrarca, Carolina Tocci, Matteo Boccolini, Veronica La Peccerella, Annetta Franco, Maurizio Marini, Giorgio D'Andrea

**PROOF READER**
Michelle De Ville

**GRAFICA ED IMPAGINAZIONE**
MP Studio

PMA INTERMEDIA

**PRESIDENTE**
Antonio Natale
**DIRETTORE RESPONSABILE**
Daniele Brolli
**DIRETTORE EDITORIALE**
Pasquale Ruggiero
**ASSISTENTE DI PRODUZIONE**
Alessio Danesi
**AMMINISTRAZIONE**
Laura Marinelli
Tiziana Silvestri

**STAMPA**
Centro Poligrafico Romano
Via Dorando Preti 20, 00011 Bagni di Tivoli (RM)

**DISTRIBUZIONE**
SO.DI.P di Angelo Patuzzi spa
Via Bettola, 18 - Cinisello Balsamo (MI)

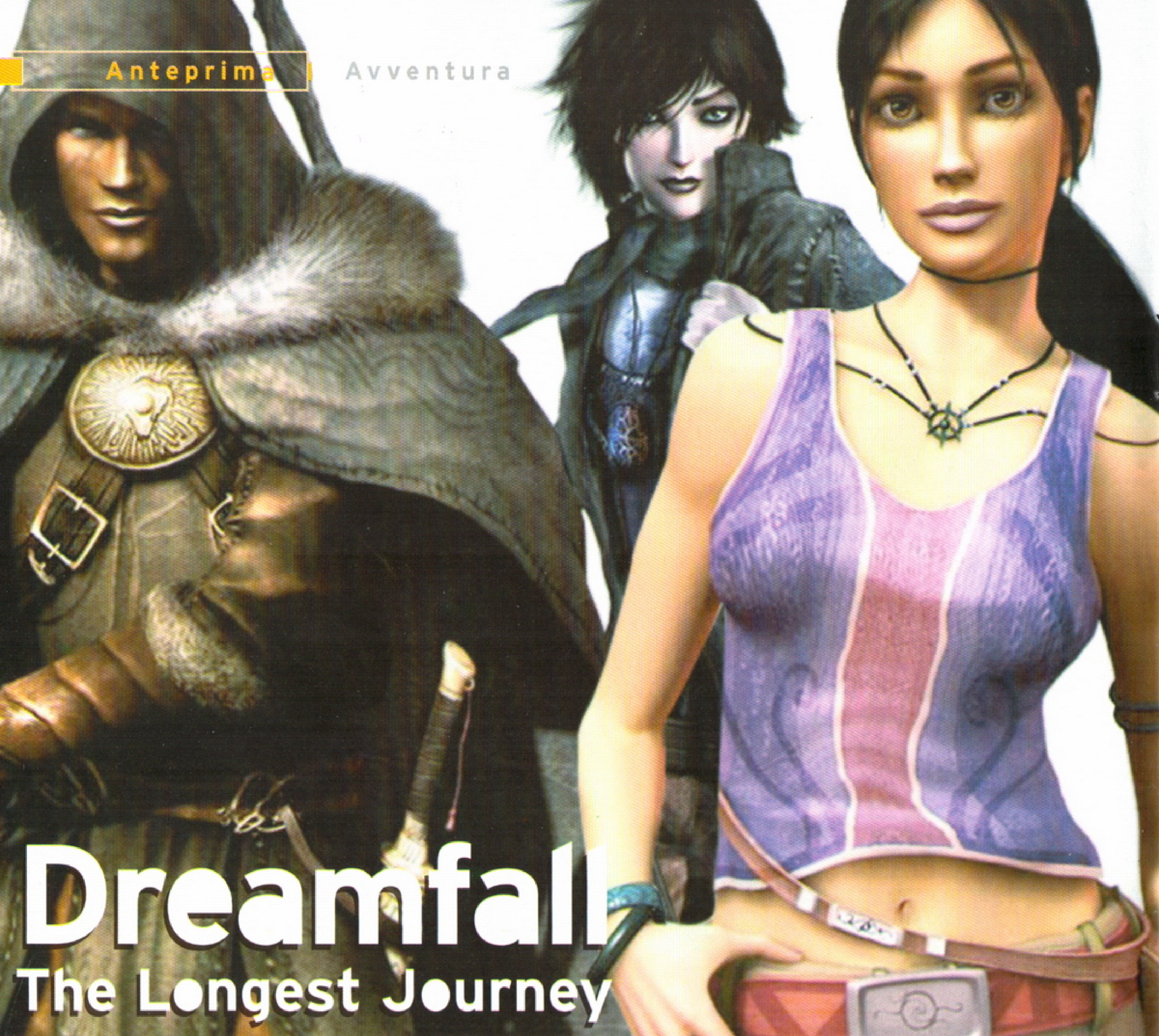
**EDITORE**
PMA Intermedia srl
Via Cancelliera, 60
00040 Ariccia (Roma)
Tel. 06.93436290 - Fax. 06.93494233
e-mail: pcgw.redazione@gmail.com





**SI RINGRAZIANO:** R. Gomiero (Imageware), U. Luciani e A. Giolitto (Microsoft), F. Galgani, C. Born e L.S. Boscaratto (Electronic Arts), M. Cimelli (Logitech), D. Latina e S. Celentano (Ubisoft), L. Lombardi e F. Carotti (Activision), W. Capriata e G. Pasquariello (Halifax), S. Petrullo e T. Rossi (Pulsar), R. Fusco (Atari), S. Isella (VUG), L. Maestri (Empire), P. Gelain (Wanadoo), S. Crosignani (SCEE), S. Portigliotti e M. Cittadini (Nintendo Italia), M.Puricelli (Take-Two), D. Paolillo (Power-Up), A. Margheritelli, (Universal Media).

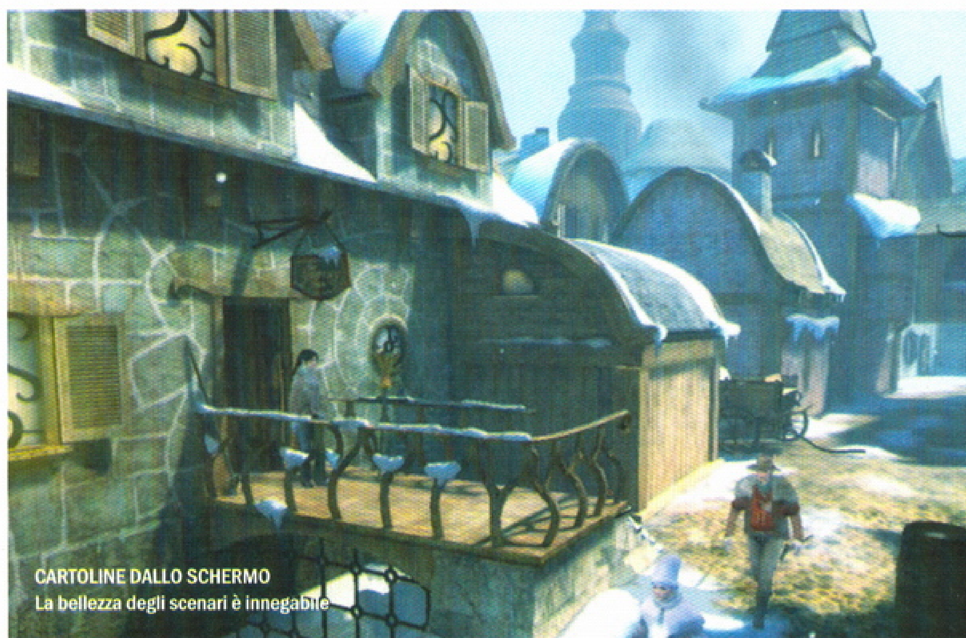
Dello stesso gruppo editoriale:
**XBOX GAMES WORLD - STRATEGY WORLD - AMERICA'S BEST COMICS - VERTIGO PRESENTA - CLASSIX! - RITUAL**

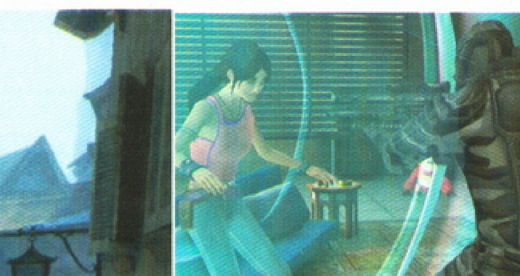


# Dreamfall
## The Longest Journey

Aprite le porte per il mondo dei sogni: **il viaggio stavolta è ancora più lungo.**

Tre personaggi: una sognatrice, una ribelle e un assassino. Tre mondi: futuro, magia e sogno. Un unico destino che intreccerà le vite e le realtà di ognuno di loro. Preparatevi ad abbandonare la comune nozione di spazio-tempo per perdervi in un viaggio onirico attraverso località esotiche, scienza e mistero. All' inizio ci troviamo a Casablanca nel 2219, nella vita di Zoë, una studentessa ventenne che si è appena presa una pausa dall'università per dare una direzione alla propria vita. Dieci anni prima è successo qualcosa che ha cambiato totalmente il mondo, ma che nessuno riesce a ricordare. All'inizio fu solo oscurità e silenzio, le comunicazioni si interruppero e ogni cosa mutò il proprio volto. Poi l'umanità , lentamente, iniziò a riprendersi e adesso, anche se il passato è oscuro, la vita sembra andare avanti.
Quello che Zoë ancora non sa è che sta per essere coinvolta in un complotto che la porterà ad intraprendere un lungo viaggio. Attraverso vari mondi ed epoche, il nostro personaggio scoprirà l'esistenza di una dimensione oltre la realtà che viene governata dalla magia e dovrà mettersi in cerca dell'unica persona che potrà aiutarla: April Ryan. April era la protagonista di **The Longest Journey**, l'acclamata versione originale di questa avventura in terza persona. Dieci anni fa anche April iniziò un viaggio, che cambiò completamente il futuro, e adesso è convinta di potersi lasciare il passato alle spalle, ma non sa che non è ancora tempo di fermarsi. Infine c'è Kian, l'assassino: egli uccide chiunque le sue padrone ritengano indegno di vivere, senza discussioni. Tuttavia anche il suo mondo di certezze assolute è destinato ad essere sconvolto.
Questo è solo il preambolo di **Dreamfall**, uno dei titoli

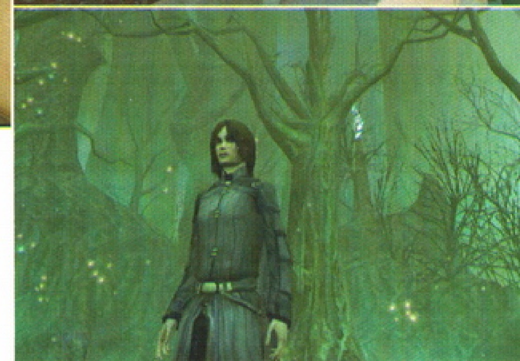

CARTOLINE DALLO SCHERMO
La bellezza degli scenari è innegabile











d'avventura più attesi dell'anno, seguito di un gioco ritenuto tra i migliori nel suo genere. Il team che lo sta elaborando è impegnato su questo progetto da tre anni e mezzo e i risultati di tanta fatica sembrano decisamente fruttuosi.
La trama si annuncia estremamente intensa e complessa, gli scenari variano da una Casablanca futurista ad una magica Arcadia, passando per gli interni di un'ipertecnologica multinazionale giapponese, fino ad arrivare all'inquietante reame d'Inverno.
La grafica è sorprendente, ed eccelle sia nelle atmosfere fatate che in quelle metropolitane, la colonna sonora è emozionante e il doppiaggio è stato realizzato con la massima cura.
Gli sviluppatori hanno studiato una grande quantità di film, per trovare voci adatte ai personaggi del gioco, e hanno messo insieme un cast che suonerà piuttosto familiare al pubblico anglofono.
Ad esempio, è stato scritturato l'attore che ha dato la voce a Teddy, l'orsetto di **Intelligenza Artificiale** di Steven Spielberg, per interpretare un personaggio molto simile.
**Dreamfall** ha molte scene d'azione, e a quanto sembra dai primi assaggi, è riuscito ad evitare di incorrere nei tipici problemi dei combattimenti all'interno di giochi d'avventura: il sistema di controllo è semplice e i movimenti sono piuttosto fluidi. Il gioco presenta anche una grande varietà di puzzle, che vanno dal districarsi in un ingorgo nel traffico di una strada medievale, al battere il sistema di sicurezza hi-tech di un ufficio top-secret.
Ci sono tutte le premesse per aspettarsi che questo titolo sia un capolavoro del genere, e nonostante siano ancora molte le domande su come si svilupperà la trama, l'accuratezza con cui **Dreamfall** è stato sviluppato ci lascia ben sperare.

## IL PARERE DI PCGW

*Il solo fatto di poter mettere le mani sul seguito del bellissimo **The Longest Journey** potrebbe essere sufficiente per attendere con ansia questo gioco, ma come se non bastasse la nuova avventura di Funcom moltiplica l'offerta e si preannuncia davvero magica.*

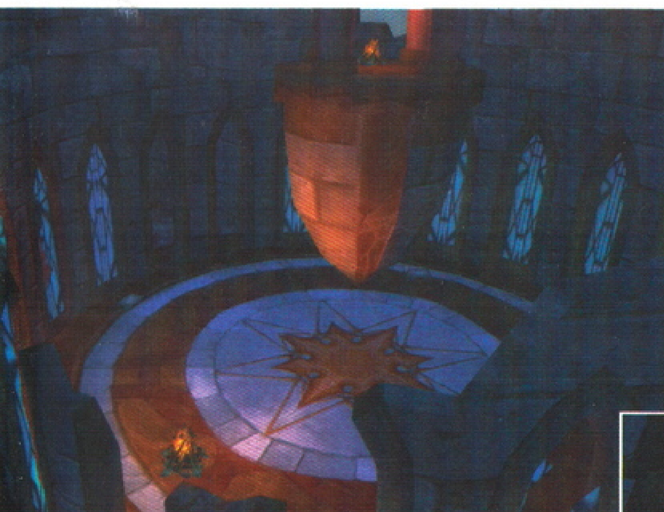
Sviluppo ................ Funcom
Prodotto ................ Aspyr
Uscita ................ Primavera 2006
www.dreamfall.com

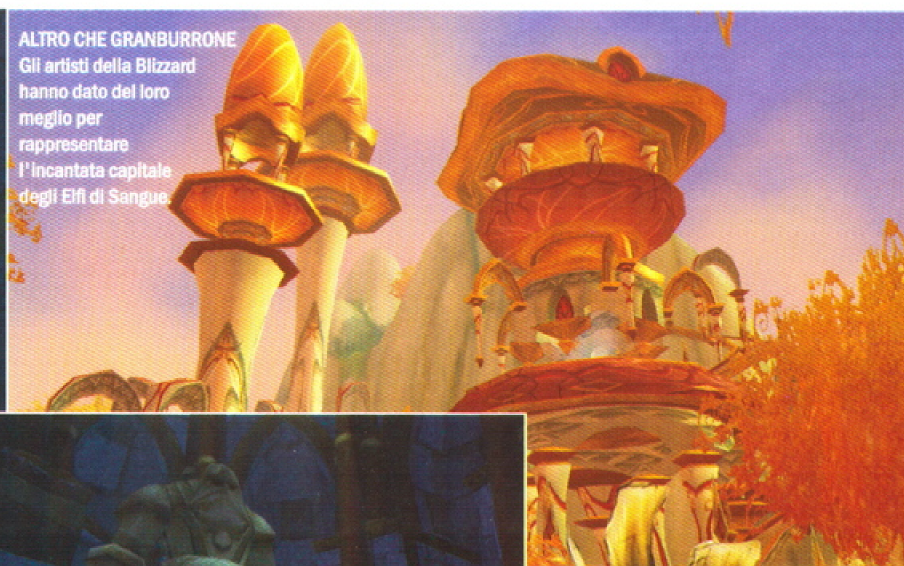


# World of Warcraft The Burning Crusade

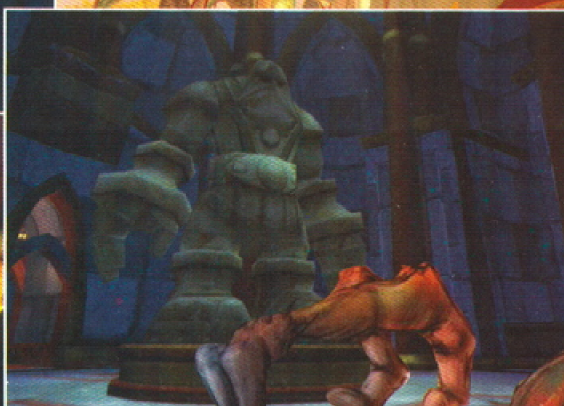
**Il mondo di Azeroth è in attesa di subire la sua prima espansione: l'avvento degli Elfi di Sangue si avvicina.**

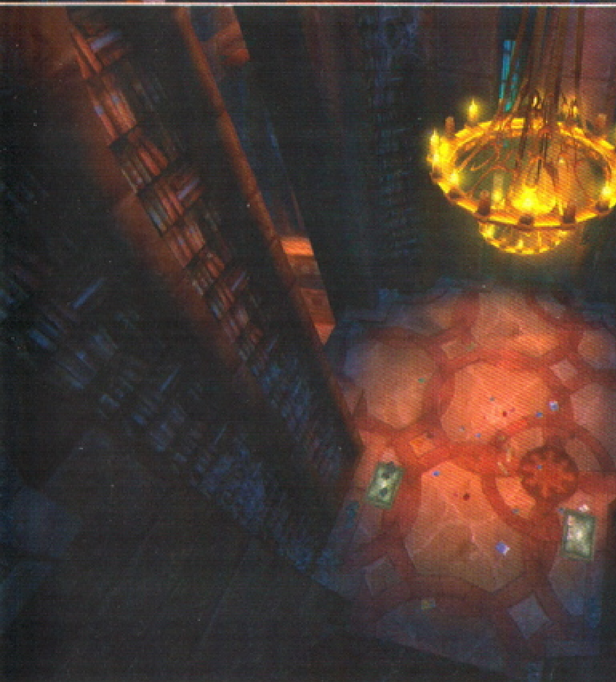
Nessuna data da segnare su un post-it applicato al case del PC, nessun calendario da cerchiare in rosso: l'unica certezza che abbiamo è che **The Burning Crusade**, prima espansione del famosissimo MMORPG **World of Warcraft**, si farà. Ma la Blizzard, evidentemente, non ha nessuna voglia di farsi mettere fretta dai giocatori incalliti, notoriamente assetati di novità.
Come tanti altri sviluppatori che hanno voluto prendersi tutto il tempo per far arrivare sugli scaffali dei veri capolavori, anche i nostri non vogliono gettare sul mercato un prodotto che non sentono completamente realizzato. E quando dalla propria immaginazione nasce un titolo in grado di catalizzare l'attenzione di più di cinque milioni di giocatori sparsi in tutto il mondo, ci si può anche permettere di tenere un po' sulla corda il pubblico pagante.
Ambientata alcuni anni dopo la sconfitta della Burning Legion alla fine di **World of Warcraft**, la storia di **The Burning Crusade** vede Orda e Alleanza cercare di ricostruire il proprio modo di vita sconvolto e distrutto dalla lunga guerra, mentre gli esploratori di entrambe le fazioni partono alla scoperta delle terre situate al di là del Portale Oscuro. Outland, un tempo luogo natale degli Orchi e ora landa desolata e ridotta in brandelli, è ciò che li aspetta, con le sue popolazioni primitive e il suo dominatore incontrastato, L'Elfo della Notte Illidan.
Inutile dire che queste premesse aprono alla possibilità di esplorare e combattere a Outland previo passaggio attraverso il portale che collega i due mondi, ma le novità dell'espansione non finiscono certo qui. Per la gioia di chi, arrivato al livello 60 (il massimo consentito attualmente dal gioco), non sa più che pesci prendere e ha drasticamente ridotto il tempo passato su Azeroth, e per la disperazione di chi ha appena iniziato a crescere il suo personaggio e ama prendersela comoda, il nuovo limite è ora ben dieci livelli più avanti.
Non mancano le buone notizie nemmeno per i maniaci del crafting e delle quest: per i primi c'è una nuova professione, il Jewelcrafting, che porta con sé la possibilità di creare oggetti comprensivi di orbite in cui incastonare le gemme forgiate.
Per i secondi, decine e decine di nuove quest tutte da spolpare a cavallo tra Azeroth e Outland; nel mondo al di là del Portale Oscuro, composto da distese desertiche e lembi





**ALTRO CHE GRANBURRONE** Gli artisti della Blizzard hanno dato del loro meglio per rappresentare l'incantata capitale degli Elfi di Sangue.





**UN PO' DI CULTURA** è vero che leggere non fa mai male, ma qui si esagera!

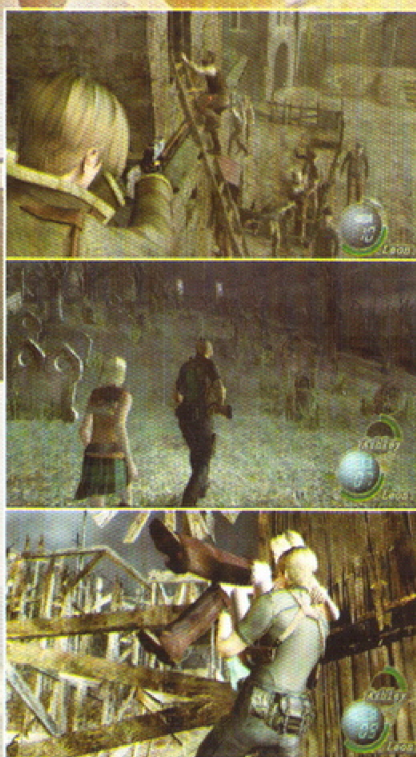


di terra fluttuanti nel vuoto, è possibile muoversi anche grazie a delle esclusive cavalcature volanti che faranno il loro debutto proprio in **The Burning Crusade**.
Già, perché con tutta la buona volontà è impossibile considerare i Grifoni più che semplici mezzi di trasporto automatizzati.
Ma il meglio deve ancora venire, e ce lo siamo riservato per il gran finale: quello che, al di là delle desolate terre di Outland, caratterizza in modo determinante l'espansione è infatti la presenza di due nuove razze, una per l'Orda e una per l'Alleanza. Nessuno conosce ancora alcun dettaglio sui "nuovi arrivati" del club dei buoni, mentre siamo decisamente sommersi di informazioni riguardanti i Blood Elf, o Elfi di Sangue, che appartengono alla fazione dell'Orda. La loro è una storia di sofferenza e di incessante ricerca: dopo la distruzione della loro patria a opera del Re Arthas, al comando di una legione di non morti, gli Elfi del Sangue si trovarono privi della fonte magica che aveva garantito la loro sopravvivenza fino a quel momento, trovandola nelle energie della natura.
L'uso delle forze demoniache per soddisfare la loro inesauribile sete di magia li ha portati ad essere evitati dall'Alleanza e a confidare, conseguentemente, nei suoi diretti rivali pur di raggiungere il loro Re.
La loro necessità di manipolare la magia sta a significare che, contrariamente ai loro cugini "notturni", gli Elfi di Sangue possono intraprendere la professione di maghi, presumibilmente condendola con una importante predisposizione naturale.
Impossibile, insomma, non attendere con ansia questo desiderato ampliamento del mondo di gioco, ma la paura è un'altra: cosa ne sarà delle nostre vite già dominate da **World of Warcraft** quando avremo tra le mani questo nuovo gioiello?

## IL PARERE DI PCGW

*Si può sognare per giorni avendo a disposizione solo una manciata di screenshot, una decina di bellissimi artwork e un elenco di novità estremamente promettenti? Crediamo fermamente di sì, visto che in redazione è successo. Se già adesso c'è chi si è convertito al Verbo non appena visti gli Elfi di Sangue, non osiamo pensare cosa succederà quando l'espansione raggiungerà gli scaffali.*

Sviluppo.............................Blizzard
Prodotto.............................Vivendi
Uscita.....................................TBA
www.worldofwarcraft.com



# Resident Evil 4

È stato il re dell'ultima generazione di console: **ora arriva a sconvolgere i giocatori PC**

**Resident Evil 4** va sicuramente incluso tra i dieci migliori videogiochi di tutti i tempi, e non è male se pensiamo che la saga, che ha già raggiunto alcune volte i lidi del personal computer, sembrava essere arrivata a un punto morto. Prima che il nuovo titolo uscisse sul mercato, gli appassionati dibattevano sulle innovazioni che la squadra di Capcom avrebbe dovuto introdurre per trasformare la struttura differenziandola dai clichè del passato, diventati ormai un vero pericolo per la sopravvivenza della serie. L'operazione messa in atto si è rivelata delle più radicali e cancella gran parte di quel che **Resident Evil** era stato fino al penultimo episodio, inventando nuove tecniche per coinvolgere il giocatore e non fargli provare una fastidiosa sensazione di già visto. Shinji Mikami, il creatore dei giochi, sapeva che con un hardware come quello del Nintendo GameCube (la prima console ad ospitare questo gioco) il cosiddetto survival horror si sarebbe potuto aprire a nuovi orizzonti di interazione e azione facendo dimenticare del tutto i limiti dei primi capitoli.

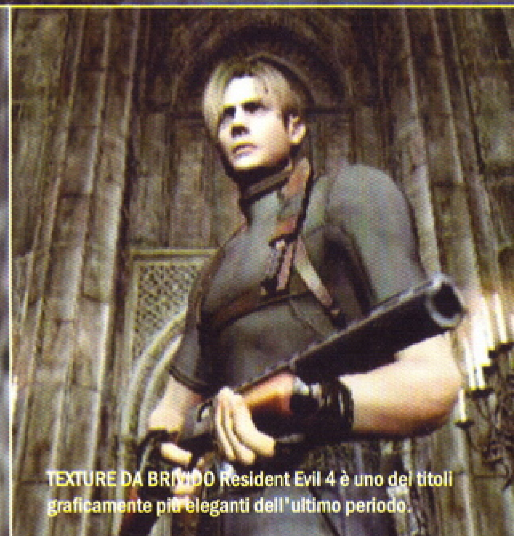
**Resident Evil 4** è un gioco d'azione frenetico e avventuroso con un'inquadratura dinamica e intrigante, una certa propensione verso lo sparatutto ed esigenze da quasi arcade. Rispetto ai precedenti capitoli sono state pressoché eliminate le lunghe ed estenuanti ricerche di oggetti atte a risolvere innumerevoli enigmi neanche troppo sensati, e anche gli stupidi zombie che camminavano trascinando i piedi sono ormai un lontano ricordo. Adesso è il momento di vedersela con centinaia di avversari intelligenti che brandiscono svariate armi, vi attaccano correndo, schivano i colpi, urlano imprecazioni e muoiono solo se vi dimostrate più furbi, più veloci e più precisi di loro.

La storia è ambientata in un remoto villaggio di contadini spagnolo, El Pueblo, meta dell'agente segreto Leon S. Kennedy che è stato



BRUTTI CEFFI I fanatici della setta che dovrete affrontare sono dei tipi ben poco rassicuranti.





TEXTURE DA BRIVIDO Resident Evil 4 è uno dei titoli graficamente più eleganti dell'ultimo periodo.



incaricato di salvare la figlia del Presidente degli Stati Uniti, rapita da un'oscura setta religiosa. Oltre ai classici dialoghi con i personaggi comprimari, durante l'avventura è possibile acquistare armi, accessori ed elementi custom da uno strano mercante, ma quello che veramente sconvolge è la libertà d'azione praticamente totale che interessa ogni singolo aspetto dei propri movimenti. Grazie al mirino laser di cui sono dotate tutte le armi in mano a Leon è possibile scegliere la parte del corpo da colpire e vedere gli avversari reagire di conseguenza, e con la forza delle braccia ogni tipo di mobile presente negli interni può essere spostato a piacimento per bloccare l'avanzata di contadini inferociti e preti fanatici. Non solo, ma ogni ostacolo, naturale o meno che sia, può essere aggirato in numerosi modi, il che consente di scegliere sempre quello appropriato alle circostanze. Immaginate tutto questo calato in uno scenario sporco e decadente, che riflette la follia di chi lo popola, e avrete una piccola idea di cosa aspettarvi da **Resident Evil 4**. Sì, da adesso dovrete attendere anche voi con ansia questo titolo, che grazie alla distribuzione di Ubisoft giungerà in Europa anche in versione PC. Dopo aver riscosso numerosi consensi nelle sue due precedenti edizioni, potremo goderci una magnifica grafica in alta risoluzione e, dal punto di vista del gioco in sé, le varie modalità extra che fanno da contorno all'avventura principale. Siamo quasi sicuri che l'edizione PC includerà almeno Mercenari, uno sparatutto a punti dislocato su quattro differenti stage, e Separate Ways, una storia parallela che vede protagonista l'agente segreto Ada Wong. E in effetti nessuno ci impedisce di pensare che la versione PC si fermerà a questo, dato che non sappiamo ancora se questa sarà una conversione fedele delle versioni console o se includerà contenuti esclusivi. Noi propendiamo decisamente per questa seconda ipotesi: le incursioni nelle nebbiose campagne spagnole sarebbero ancora più gustose.

## IL PARERE DI PCGW

***Resident Evil 4** non è stato certo considerato il gioco per console più bello del 2005 senza un motivo, e ben presto anche gli utenti PC-only se ne accorgeranno: trepidiamo in attesa di scoprire ulteriori dettagli sull'edizione computer di questo autentico capolavoro.*

**Sviluppo** .......... Capcom
**Prodotto** .......... Capcom
**Uscita** .......... TBA
www.capcom.com


SATURAZIONE Gli effetti di luce sono evocativi, ma a volte un po' esagerati.








# Ghost Recon Advanced Warfighter

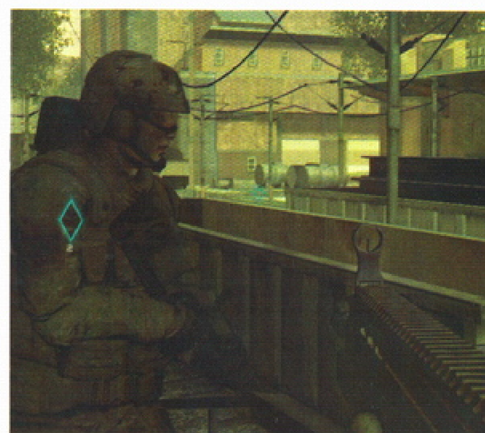
Salvare il Presidente, recuperare armi nucleari e sterminare i terroristi: **presto avremo una giornata impegnata.**

Siete dei fanatici degli sparatutto tattici tratti dai romanzi di Tom Clancy, ma pensate di aver già visto tutto di **Ghost Recon Advanced Warfighter** giocando su console? Non potreste sbagliarvi di più, ve lo diciamo a muso duro e con estrema sincerità. Ubisoft ha ritardato la pubblicazione della versione PC del gioco fino a fine maggio, ma questo stesso rinvio è giustificato dalle diversità quasi inquietanti riscontrabili su computer. Ebbene sì, abbiamo avuto modo di provare una build pressoché completa del gioco in questione e, confrontandola con l'edizione su Xbox 360, ci siamo accorti che il distacco è molto più netto di quanto ci si potrebbe aspettare. La storia è rimasta pressoché la stessa, con le squadre speciali equipaggiate con lo sperimentale sistema di comunicazione IWS (ovvero Integrated Warfighter System) impegnate a città del Messico in una retata contro i nuclei terroristici della zona. Scott Mitchell è ancora una volta il protagonista, e la visuale è tornata principalmente in prima persona: forse un modo per non scontentare gli appassionati della serie, che avevano sempre avuto a che fare con degli FPS e che avrebbero protestato vedendo stravolgere uno dei marchi di fabbrica della serie. Il sistema di controllo sembra intuitivo e ancorato alla tradizione del genere, mentre la strategia giocherà senz'ombra di dubbio un ruolo più spiccato di quanto visto finora su altre piattaforme. Paracadutarsi da un cargo e atterrare sulle strade del New Mexico ci ha dato un'impressione molto positiva, e la moltitudine di comandi che contribuiscono a rendere più realistica l'esperienza ha fatto la gioia degli esperti redazionali. Ancora pochi giorni e potremo procedere con la nostra missione di ricognizione.

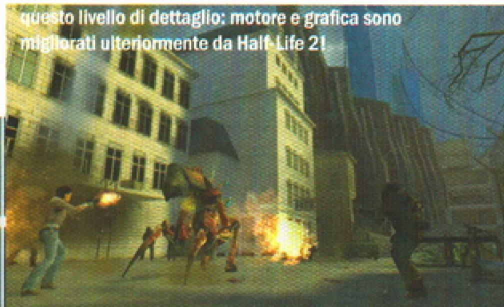
## IL PARERE DI PCGW

*L'anima dei "soldati avanzati" su PC sembra fondamentalmente non volersi discostare del tutto dalle versioni console, ma l'implementazione di un'interfaccia stand alone è un segno del lodevole desiderio degli sviluppatori di offrire un'esperienza ottimizzata per ogni specifica macchina.*

**Sviluppo** ....Red Storm Entertainment
**Prodotto** .............................. Ubisoft
**Uscita** ......................... Maggio 2006
www.ghostrecon.com






questo livello di dettaglio: motore e grafica sono migliorati ulteriormente da Half-Life 2!





# Half-Life 2 Episode One

## Stavolta l'Episodio Uno non è un prequel, ma un seguito... bentornati a City 17.

Fra le meraviglie create dal team di Valve, il motore fisico Source è stato senz'altro uno dei contributi più eclatanti e più sfruttati nella storia contemporanea dell'intrattenimento digitale, tanto da finire in mano persino ad alcuni sviluppatori giapponesi di RPG per console, notoriamente disinteressati alla visione occidentale del videogioco. Gli uomini dietro lo stratosferico **Half-Life 2**, dunque, non potevano assolutamente lasciarsi sfuggire l'occasione di sfruttare al massimo il loro pargolo, migliorandolo nel processo. In quest'ottica va visto l'annuncio di queste particolari espansioni, volte a proseguire ed ampliare la storia e il background dei personaggi principali del gioco centrale e delle quali ci troviamo oggi a esaminare il primo episodio. Per vostra informazione, comunque, sappiate che quello di cui ci troviamo a parlare per la seconda volta su queste pagine è l'add-on precedentemente conosciuto come Aftermath. La storia riprenderà, senza tanti preamboli, da dove **Half-Life 2** si era interrotto, con Gordon Freeman (sempre testardamente e rigorosamente muto) e Alyx, più il loro compagno cibernetico Dog, in fuga da City 17 dopo aver scatenato il pandemonio. La lotta contro le truppe Combine, ovviamente, continua imperterrita, ma le conseguenze delle azioni dei nostri avranno un peso non indifferente sul plot generale, fungendo inoltre da apripista per nuove rivelazioni e nuovi misteri. I risvolti della trama sono quindi, senz'altro, uno dei motivi principali su cui il fan sfegatato potrà fare leva nell'attendere con ansia l'uscita, oltre alla prevedibile giocabilità eccelsa di **Episode One**. Come sarebbe lecito aspettarsi da un'espansione, infatti, il sistema di gioco rimarrà fondamentalmente quello, collaudatissimo, che tutti abbiamo imparato ad amare alla follia. Il motore fisico sembra ancora più preciso e realistico, e l'intelligenza artificiale di nemici e alleati subirà un ulteriore incremento, anche se sappiamo che potrà suonarvi incredibile visti i risultati conseguiti già dall'originale **Half-Life 2**. Tutto considerato, possiamo già prevedere che questa sarà una delle migliori espansioni su cui avremo (e avrete) mai occasione di mettere le mani, ma non sarebbe potuto essere altrimenti, vista la bontà del materiale originario.



### IL PARERE DI PCGW

*Così come avevamo adorato l'incredibile seguito del già bellissimo **Half-Life**, anche l'idea di questa nuova discesa sulla Terra infestata dai Combine ci fa fremere di una gioia inesprimibile. E chi non ha mai provato **Half-Life 2** farebbe meglio a colmare questa imperdonabile lacuna. Subito.*

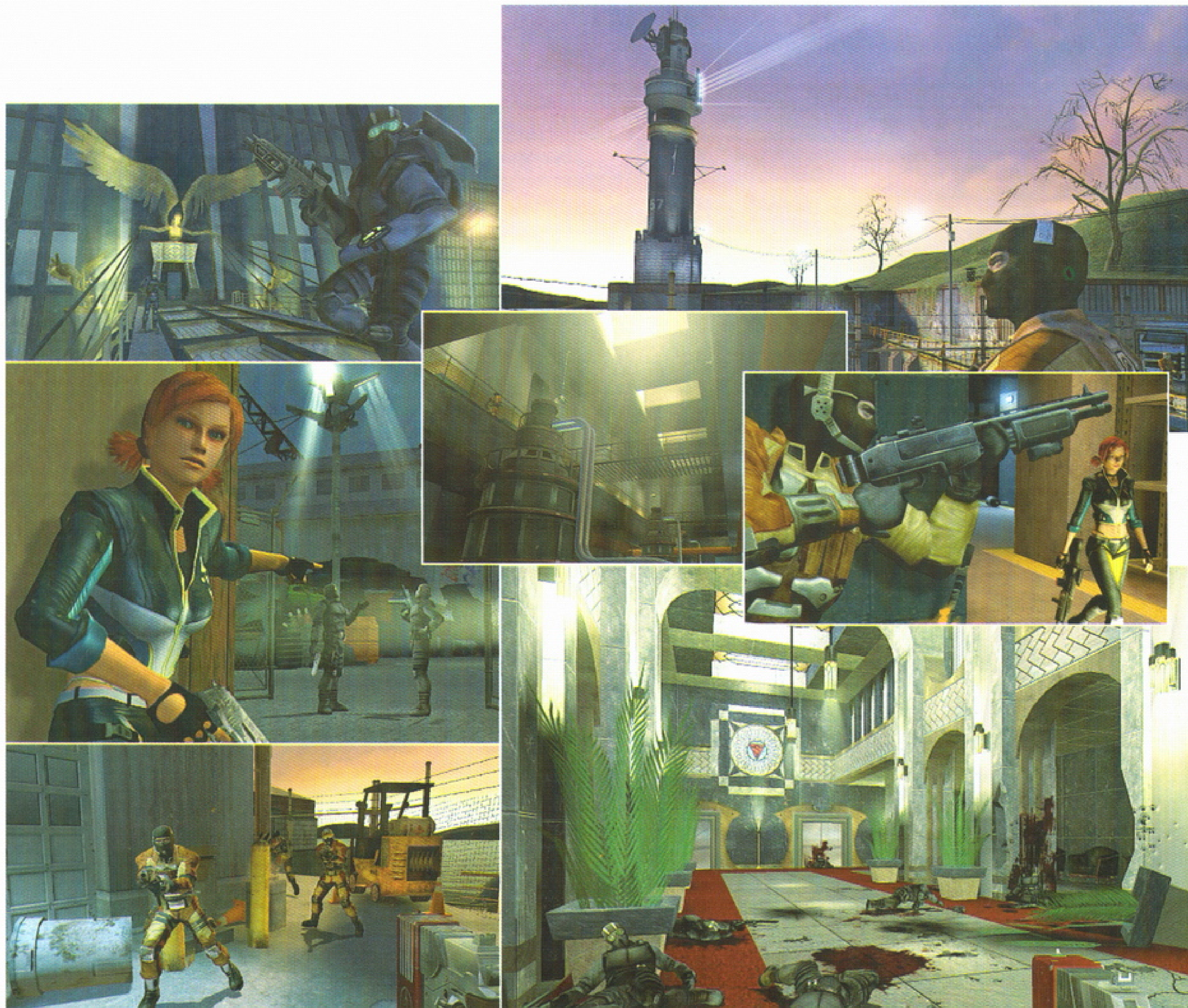
**Sviluppo** ................. Valve Software
**Prodotto** ................. Electronic Arts
**Uscita** ................. 2006
www.valvesoftware.com

# SiN Episodes: Emergence

## Le grandi aspettative per il ritorno di SiN passano per il motore di Half-Life 2.



R Con questo nuovo episodio **SiN** si pone un obiettivo non da poco: entrare nella storia degli sparatutto in prima persona, affiancando i più famosi **Half-Life** e **Duke Nuken** nell'olimpo dei classici del genere.
Ancora una volta si fronteggiano la scienziata pazza più sexy del mondo: Elexis Sinclair , boss della SinTEK , malvagia e potentissima multi-nazionale e il super-macho John R. Blade, colonnello e comandante in capo della HardCorps, forza di polizia privata che tenta eroicamente di ristabilire la legalità in quel di Freeport City, cocktail futuristico di New York, Tokyo e San Francisco. Il gioco presenta molti richiami alle versioni precedenti che faranno felici i fan di **SiN** , ma ha migliorato parecchi dei suoi punti deboli, cosa che ha già destato l'interesse di tutti quelli che non erano stati convinti dall'incerto predecessore. La versione preliminare è davvero sorprendente e mostra una grafica estremamente dettagliata e una grande interattività con l'ambiente circostante. L'illusione di realtà legata alla visione in soggettiva è stata perfezionata, meritandosi persino dei paragoni con **Half-Life**, ma lo spirito del gioco resta centrato sulla "potenza di fuoco", supportata da una grande quantità e varietà di armi, in grado di far esplodere quasi tutto quello che appare sullo schermo, e di eliminare i nemici nei modi più coreografici e devastanti.
Inoltre, accanto al personaggio principale, vediamo il ritorno dell'hacker J.C. e una nuova spalla femminile: Jessica Cannon. Tra i nemici ritorna il vasto assortimento di mutanti, che, per l'occasione, hanno anche sviluppato la capacità di "modificarsi" durante il combattimento, diventando più brutti e cattivi, o più mansueti , a seconda delle condizioni alle quali vengono esposti.
Inoltre sono stati migliorati gli effetti sonori, soprattutto quelli legati alle armi, che in passato non avevano soddisfatto i cultori del genere, e si sta



approntando una colonna sonora contenente tracce che vanno da composizioni per orchestra a pezzi di musica pop.
Per quanto riguarda gli aspetti tecnici, l'utilizzo di Steam è la caratteristica più innovativa, quella su cui Ritual punta per rendere **SiN Episodes** il primo di una nuova generazione di giochi per PC. Gli altri episodi, che in tutto dovrebbero essere nove, potranno essere acquistati direttamente on-line.
I programmatori avvertono che si potrà comprare la "porzione" di gioco che si preferisce, ma che la scelta di un'opzione a discapito di un'altra influenzerà gli sviluppi delle puntate successive .
Il motore è Source della Valve, lo stesso di **Half-Life**, e la sua potenza è stata impiegata pienamente per sviluppare in modo particolare l' eccellente e complessa grafica degli ambienti e l'intelligenza artificiale dei personaggi.
Un' altra delle caratteristiche più innovative è legata al livello di difficoltà, che viene definito dal team Ritual , "dinamico". Si tratta di una sorta di sistema flessibile, che calibra la difficoltà del gioco in base alla performance dell'utente.
In pratica il programma elabora periodicamente una serie di statistiche, che alzano il livello di difficoltà mano a mano che si diventa più bravi, o lo abassa nel caso che la compensazione abbia eccessivamente complicato il gioco.
Inoltre la Ritual assicura che il software continuerà a modificarsi e ad aumentare la propria difficoltà, non importa quanto a lungo lo si utilizzi.
In conclusone, l'attesa è maggiore che per qualunque altra versione precedente, tant'è che si trova ai primi posti tra i giochi più prenotati nel solo Regno Unito.
L'uscita è prevista ormai tra pochissimo, quindi dovrebbe essere imminente, e l'episodio successivo dovrebbe comparire circa sei mesi dopo, per poi essere seguito dalle altre puntate con cadenza quadrimestrale.
Aspetteremo con ansia...

## IL PARERE DI PCGW

*SiN Episodes promette bene: sembra che buona parte dei difetti delle versioni precedenti siano stati eliminati, mentre le qualità risultano notevolmente potenziate dal sistema "Source". Tuttavia bisognerà attendere l'uscita del gioco per verificare la reale efficacia del livello di difficoltà "dinamico" e le attrattive dell'organizzazione seriale dello Steam Delivery Mode. Nel caso tutto vada come previsto, SiN Episodes potrebbe trasformare questo titolo in un classico , oltre ad aprire la strada per una nuova generazione di giochi episodici.*

**Sviluppo** .........Ritual Entertainment
**Prodotto** ..................Electronic Arts
**Uscita** ..................26 maggio 2006
http://www.sinepisodes.com

IKEA Collezione Scorngrud: ideale per castelli medievali open-space.





# Heroes of Might and Magic V

## Buon sangue non mente: provate a versarne in quantità e scoprirete la verità.



**RE MAGI** Tra i personaggi ci sono anche loro, e possono pure lanciare stelle comete rotanti

Sono pochi i giocatori che ancora non conoscono l'universo di **Heroes of Might and Magic**, da molti considerato uno dei migliori titoli di strategia di sempre. Il gioco presenta una struttura a turni che permette di riflettere con cautela su strategie complesse e a lungo termine, rimanendo (fortunatamente) fedele allo stile classico della serie. Ma non è tanto questo aspetto ad aver reso famosa la saga, quanto la grande giocabiltà, l'ampia articolazione e l'immaginario fantastico popolato da personaggi originali ed estremamente stilizzati. Per il quinto e promettente capitolo, New World Computing ha passato il testimone a Nival Interactive, causando non poche preoccupazioni ai fan della serie. Inoltre **Heroes V** utilizza per la prima volta la grafica poligonale in 3D, nonostante sia noto per le vivide ambientazioni in 2D e per gli artwork dal sapore tradizionale. Possiamo già anticiparvi che le novità di questa versione non hanno sottratto nulla all'atmosfera del titolo, piuttosto i dettagliati paesaggi in 3D possono essere zoomati o guardati dalle più varie angolature, arricchendo ulteriormente il gioco. Ma, come è giusto aspettarsi, il nucleo di **Heroes V** sono ancora gli eroi e le armate che li seguono. I personaggi principali, infatti, possono acquisire numerose abilità, che vanno dalle competenze nella magia a quelle nel combattimento, per finire con attitudini di vario genere, come quella diplomatica. La modalità single-player presenta due opzioni di gioco: mappe con uno scenario unico o campagne legate all'evolversi della trama. In queste ultime le missioni si sbloccano mano a mano che si vincono le prime campagne, e si dipana una storia in cui è stato recuperato l'elemento di ambiguità morale, portandoci a conoscere i personaggi senza facili distinzioni tra bene e male. Per quanto riguarda le città da conquistare o costruire, dovremo avvalerci di risorse come legno, pietra e gemme per costruire edifici di importante valore strategico, che, una volta completati, ci verranno mostrati sulla mappa in tutto il loro splendore.



### IL PARERE DI PCGW

*In **Heroes of Might & Magic V** c'è un buon equilibrio tra le attività d'esplorazione, di sviluppo delle proprie città e le tattiche di combattimento. Ottima anche la grafica, in particolare nelle mappe, ricche di particolari dal fascino quasi pittorico, come alberi che ondeggiano al vento o campi dorati. Insomma **Heroes V** ha davvero molto da offrire, e promette di soddisfare i veterani ma anche di guadagnarsi nuovi adepti.*

Sviluppo ........... Nival Interactive
Prodotto ..................... Ubisoft
Uscita ............... Maggio 2006
www.mightandmagicgame.com





TOCCHI DA FPS
Certo vedendo questa immagine si stenta a credere che si tratti di un RPG.



# Hellgate: London

## Sembra uno sparatutto, ma non lo è.
## Scopriamo perché la Londra del futuro non è mai stata così infernale.

Fra venticinque anni, il mondo sarà invaso dai demoni e gli umani saranno costretti a vivere sottoterra, scacciati e perseguitati dalle terre su cui prima avevano dominato incontrastati.
Non è una gran bella prospettiva, ma per fortuna si tratta solo delle premesse di **Hellgate: London**, gioco di ruolo "d'azione" un po' alla **Diablo** che si propone di imporsi come una valida alternativa per tutti i malati di RPG.
Un'ambientazione a metà strada tra la fantascienza e il fantasy, forse un po' abusata ma sempre affascinante, e una visuale doppia in prima e terza persona che richiama direttamente **Morrowind** sono i suoi punti di forza assieme alla generazione random di livelli, missioni, nemici e oggetti che apre la strada a una vasta possibilità di personalizzazione di ogni partita. A tutto ciò si aggiunga un'ampia gamma di aspetti custom per il proprio protagonista.
Dicevamo che l'umanità vive nelle viscere della terra: alla gente comune si mischiano i Templari, esponenti di una setta che aveva previsto la catastrofe secoli prima che avvenisse e che si ingegnano per combattere i demoni tramite una combinazione di tecnologia e magia ottenuta da antichi artefatti. Immaginiamo il brillio negli occhi di chi ha già capito cosa ciò significhi. Agli oltre cento tipi base di armi si accompagna un certo numero di slot per ciascun esemplare, nei quali possono essere introdotti dei modificatori della potenza d'attacco.
Oltre a questo, Flagship sta implementando un modo per incoraggiare e facilitare l'utilizzo combinato e contemporaneo di diversi generi di arma.
L'unico difetto del titolo, al momento, è che non si ha una data d'uscita precisa: "it's done when it's done" è il motto abbracciato dagli sviluppatori.
Come dar loro torto?

### IL PARERE DI PCGW

*Il talento degli ex-Blizzard è un ottimo biglietto da visita per questo **Hellgate: London.** Non si tratta certo del gioco di ruolo più rivoluzionario mai uscito o in procinto di uscire, ma ha le carte in regola per trasformarsi in una bella esperienza.*

Sviluppo .............. Flagship Studios
Prodotto .............. Namco
Uscita .............. TBA
www.hellgatelondon.com





MOSTRI E ARMAMENTARIO
Oltre alle pistole, possiamo impugnare delle più classiche spade infuse dalla magia.

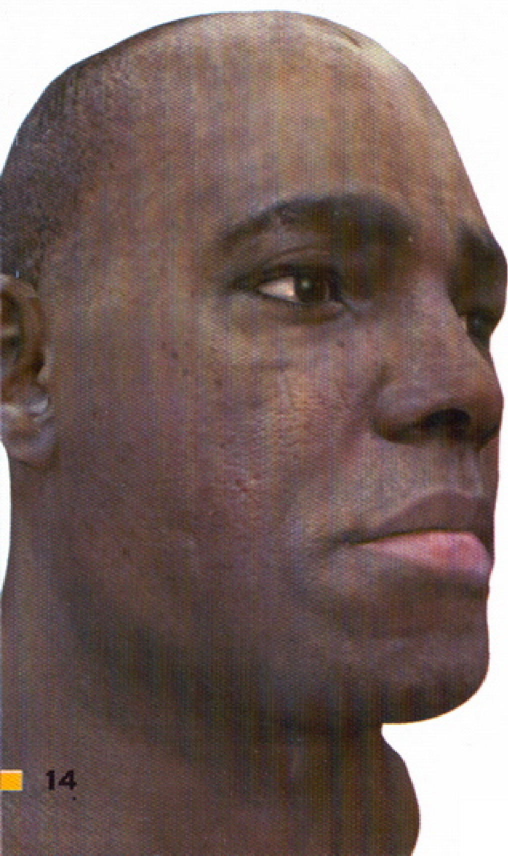




OTRE FAR CRY Le ambientazioni di Crysis saranno persino migliori!

# Crysis

## Dimenticate Far Cry, la guerra virtuale ha un nuovo nome: Crysis.



Crytek colpisce ancora, e questa volta lascia davvero il segno. Forse gli sviluppatori tedeschi hanno scelto questo nome perché hanno intenzione di far piangere i concorrenti ogni volta che presentano un nuovo progetto. Quali che siano i loro programmi, questo è quello che è successo quando hanno mostrato alla stampa il loro ultimo sparatutto: **Crysis**. La grafica e l'interattività di questo capolavoro annunciato sono talmente sviluppate da far sembrare **Far Cry** un gioco obsoleto. Non solo l'illuminazione, l'ombreggiatura e la definizione degli ambienti sono sorprendenti, ma le innovazioni riguardano anche le opzioni di gioco, in particolare l'online. Il team di Crytek ha detto di aver imparato molto dagli errori del passato, per esempio rendendosi conto che l'aspetto più interessante di **Far Cry**, da un punto di vista narrativo, era legato allo sviluppo non-lineare della storia, cioè alla fase della trama che precedeva l'avvento dei mutanti. In effetti la possibilità di affrontare il gioco nel modo che preferivamo, vagando per la giungla, evitando o affrontando i nemici, tendendo loro delle trappole, oppure combattendo faccia a faccia, era uno degli aspetti più innovativi di **Far Cry**, per lo meno nei primi livelli. A quanto sembra ritroveremo questa articolazione anche in **Crysis**, coniugata con una trama che, ci assicurano, sarà molto solida. Quest'ultimo aspetto vuole correggere uno dei difetti che Crytek ha individuato nel suo ultimo gioco, e che non ha intenzione di ripetere nel nuovo progetto. In questo caso non si tratterà più di un mucchio di mercenari contro un macho solitario, ma sarà in ballo la sopravvivenza della specie umana. Tuttavia non andrà in scena la classica invasione aliena con tutti gli stereotipi del caso, piuttosto si tratterà di una sceneggiatura originale con



PIÙ VERO DEL VERO
Il nuovo motore messo a punto da Crytek è davvero potente.











atmosfere fantascientifiche e risvolti apocalittici. Ovviamente anche la caratterizzazione dei personaggi sarà molto curata, in modo da poter sostenere il tono epico che compete alla guerra definitiva per il futuro dell'umanità. Per quanto riguarda l'estrema interattività degli ambienti, abbiamo notato un esempio che ci è parso particolarmente impressionante: la vegetazione. Anche **Crysis**, come **Far Cry**, ci porterà nel bel mezzo della giungla per combattere una sorta di guerriglia, ma questa volta ogni singola foglia vibrerà al nostro passaggio, le ombre si allungheranno o si distorceranno, i rami si spezzeranno, e potremo persino abbattere un albero facendolo piombare su un ignaro nemico. Può non sembrare un'innovazione rivoluzionaria, ma se si considera che in genere arbusti e cespugli vengono usati più per riempire la scena, coprendo eventuali vuoti, che per aumentarne la definizione, ci si rende conto dello sforzo produttivo che questa scelta ha comportato. Gli sviluppatori hanno sottolineato che le migliorie grafiche sono pensate per immergere il giocatore nell'esperienza videoludica con grande fluidità, in modo che si dimentichi il più possibile di essere in un mondo virtuale.

L'unico risvolto negativo di tanta magnificenza è che questo titolo, attualmente previsto solo per PC, richiederà una scheda grafica di ultima generazione.
Per concludere, dobbiamo ammettere sinceramente che quello che abbiamo visto finora ci ha entusiasmato, e che sembra che Crytek abbia superato se stessa, sia per quanto riguarda la grafica e la vastità degli scenari che la giocabilità, e non vediamo l'ora di avere altre notizie.

## IL PARERE DI PCGW

*Crysis ha lasciato a bocca aperta tutti quelli che hanno già avuto la fortuna di vederlo, e rappresenta un ulteriore passo avanti per i già alti standard produttivi della Crytek. Anche se non dovesse realizzare tutte le aspettative sarebbe comunque un titolo da tenere in considerazione.*

Sviluppo .................... Eletronic Arts
Prodotto .................. Crytek Studios
Uscita .................................. 2006
www.crysis-game.com

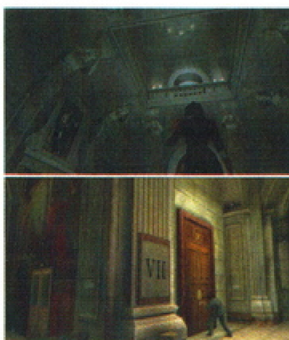

SPACCA QUINDICI Gli enigmi vecchio stile faranno la felicità dei nostalgici.

CONTROFIGURE? I protagonisti non saranno le versioni poligonali di Tom Hanks e Audrey Tatou: a detta degli sviluppatori, il gioco è basato direttamente sul libro.

# Il Codice Da Vinci

Dal film ci si aspetta molto. Dal tie-in ancora di più: **scopriamo cosa è vero.**

Credevate che non fosse una buona idea mettere alcune delle più note icone culturali dentro un videogioco? The Collective sta lavorando per dimostrarvi che vi sbagliate: è in arrivo **Il Codice Da Vinci** , la cui uscita è prevista per maggio, in contemporanea con il film di Ron Howard. Gli sviluppatori assicurano che il gioco sarà pieno di azione, pur mantenendo un'atmosfera di grande suspense. Sembra quindi scongiurato il pericolo di trovarsi di fronte a un titolo in grado di vantare solo una buona storia e dei puzzle interessanti. Proprio per calibrare i vari aspetti è stato assoldato Charles Cecil, della Revolution Software: l'uomo dietro la serie **Broken Sword** dovrebbe assicurare l'equilibrio tra un'esperienza di gioco intellettualmente stimolante e una certa dose di azione. Questo titolo, quindi, dovrebbe soddisfare sia i giocatori esperti che gli appassionati del mondo di Dan Brown. Per questi ultimi ci sono buone notizie, visto che **Il Codice Da Vinci** fornisce un'estensione delle location già note ai fan, e che The Collective ha chiesto la collaborazione di Ron Howard. Per quanto riguarda i dettagli, si avrà la possibilità di interpretare sia il personaggio principale, Robert Langdon, professore emerito di Simbologia Religiosa ad Harvard, che la sua collega Sophie Neveu, attraente nipote del defunto curatore del Louvre, sul cui omicidio dovremo indagare. Che si tratti di trovare una via di fuga attraverso corridoi bui, di combattere per la propria vita contro un monaco mercenario, o di decifrare messaggi crittografati, il gioco offre un'ampia gamma di possibilità, annunciandosi piuttosto interessante. Bisognerà comunque attendere l'uscita per verificarne le reali attrattive, soprattutto per i giocatori più esperti del genere avventura, ma il titolo si preannuncia sicuramente degno dell'attenzione dei fan di Dan Brown.



## IL PARERE DI PCGW

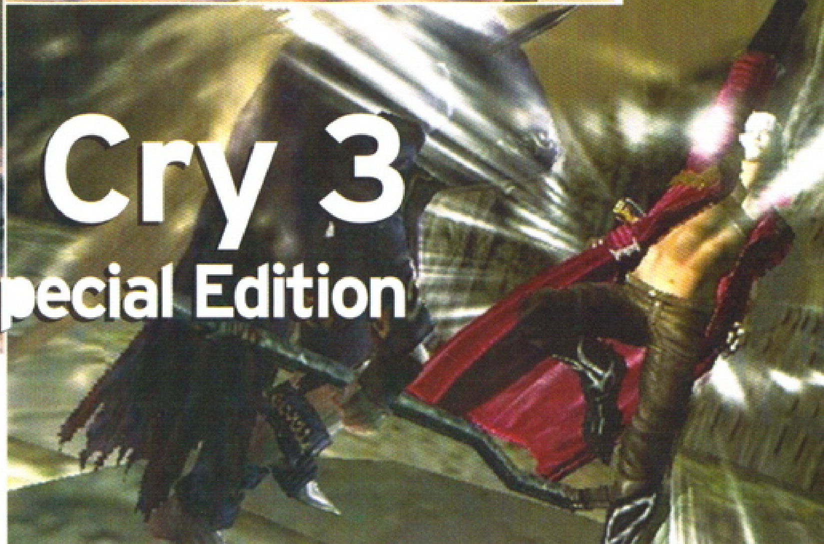
*La collaborazione tra The Collective, veterana nel campo dell'adattamento di prodotti cinematografici e televisivi per il mondo dei videogiochi, e il creatore di* ***Broken Sword****, promette un certo livello di qualità. Resta da vedere se* ***Il Codice Da Vinci*** *sarà un titolo attraente soprattutto per chi ha letto il romanzo e vedrà il film, o se troverà un seguito anche tra i giocatori più esigenti.*

**Sviluppo** ............ The Collective
**Prodotto** ................ 2K Games
**Uscita** .............. Maggio 2006
www.collectivestudios.com


SPLATTER
Il gioco non si risparmia di certo ampi spargimenti di sangue.


FRATELLI COLTELLI
Vergil, fratello gemello di Dante e sua nemesi personale, ha uno stile di combattimento completamente diverso...





# Devil May Cry 3
## Dante's Awakening Special Edition

Uno dei personaggi simbolo della PlayStation 2 in un'edizione tutta nuova. **Affilate la vostra spada.**

Alzi la mano chi non ha mai giocato **Devil May Cry** su PlayStation 2. Per chi è a secco di esperienze con questa trilogia faremo un breve riassunto che culminerà con la descrizione del terzo, e per ora ultimo, episodio della serie. Il titolo originale impose nuovi standard qualitativi nel genere ormai boccheggiante del picchiaduro a scorrimento, e viene ricordato tuttora come una pietra miliare: nei panni di Dante, personaggio carismatico nato dall'unione di uomo e demone, occorreva sterminare legioni di mostri combinando l'uso di spada e pistole in attacchi d'ogni tipo, attivabili tramite sequenze di pulsanti e concatenabili per innalzare il valore "artistico" delle mosse. Una tonnellata di stile carismatico e combattimenti ottimamente realizzati fecero sperare in un seguito ancora più riuscito, ma **Devil May Cry 2** era solo una pallida ombra di ciò che era stato il predecessore: i fan dovettero attendere fino all'uscita di **Devil May Cry 3** per vedere riscattato il loro eroe. Il che ci porta a noi e alla pubblicazione di questa versione speciale, già arrivata sulla console Sony, anche per il formato PC. Si tratta di un titolo dal sistema di gioco estremamente raffinato, che consente di scegliere quale stile di combattimento sviluppare fra una rosa di sei possibilità e offre battaglie mai banali e sempre piuttosto stimolanti. A tutto questo si aggiungano delle scene d'intermezzo altamente cinematografiche e gli extra esclusivi della nuova edizione, ovvero un personaggio giocabile in più e il livello di difficoltà very hard, per ottenere quello che a buon diritto può essere considerato uno dei giochi d'azione più riusciti dell'ultimo periodo. **Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition** fa parte del "terzetto d'oro" (gli altri due sono **Resident Evil 4** e **Onimusha 3**, del quale trovate la recensione su questo stesso numero) che Capcom intende far gustare anche all'utenza PC di qui a breve: tutto dovrà essere curato al meglio per soddisfare i nostri esigenti palati. Il rischio è quello di mancare un'occasione decisamente ottima per allargare il target di questi fantastici prodotti.

### IL PARERE DI PCGW

*Per quanto l'esigenza di eseguire molte mosse speciali in successione possa sembrare scomoda utilizzando una tastiera, specie considerando la natura smanettona del titolo, non possiamo che lodare la scelta di Capcom di far conoscere questo pezzo da novanta a un pubblico completamente diverso dal solito.*
*Speriamo solo che tutto sia calibrato al meglio: il picchiaduro a scorrimento è un genere che solitamente non va d'accordo con il PC.*

Sviluppo ........ Capcom
Prodotto ........ Capcom
Uscita ........ TBA
www.capcom.com
















MEDIA PARTNER:




# Ospiti Ufficiali

LE PIÙ GRANDI FIRME DEL FUMETTO INTERNAZIONALE

**JIM LEE**
ALL STAR: BATMAN & ROBIN, WILDC.A.T.S.

**MILO MANARA**
LE AVVENTURE DI GIUSEPPE BERGMAN, I BORGIA

**CLAUDIO VILLA**
TEX

**LEO ORTOLANI**
RAT-MAN

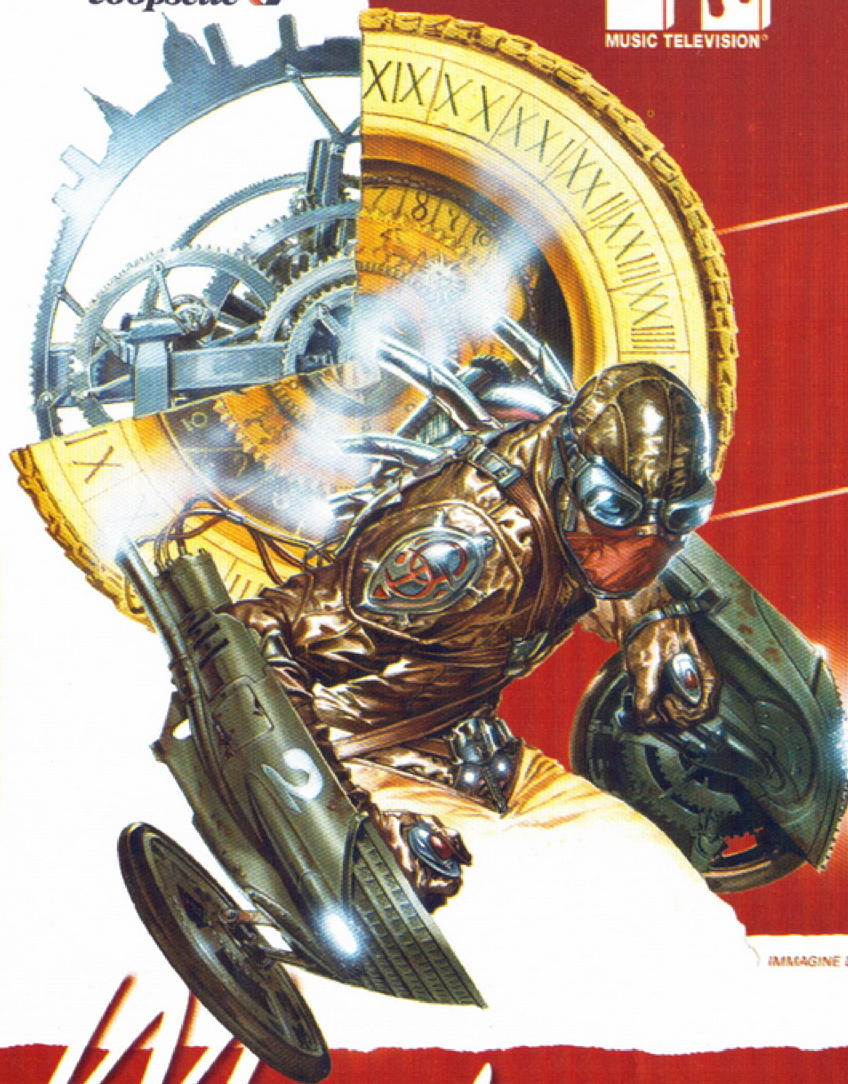
**GABRIELE DELL'OTTO**
SECRET WAR

**BRIAN AZZARELLO**
100 BULLETS, LOVELESS

**GIUSEPPE CAMUNCOLI**
BONEREST, CAPTAIN ATOM

**JILL THOMPSON**
SANDMAN

**WILL DENNIS**
EDITOR VERTIGO/DC COMICS



PROGETTO GRAFICO GRUPPO SALDATORI

IMMAGINE DI GABRIELE DELL'OTTO

# Mantova COMICS & GAMES 2006

## PALABAM 26-27-28 MAGGIO 2006

*Ad alta velocità*

## MISTER NO & MISTER NOLITTA

30 ANNI DI VIAGGI E AVVENTURE DI UN EROE CONTROVOGLIA E DEL SUO AUTORE

**PALAZZO TE - MANTOVA**
**20-28 MAGGIO 2006** - INGRESSO GRATUITO

## SERGIO BONELLI

SARÀ PRESENTE ALL'INAUGURAZIONE IL 19 MAGGIO 2006 ALLE ORE 18

## LA GRANDE FIERA DEL FUMETTO E DEI GIOCHI

- I tornei di *Magic*, *Yu-Gi-Oh*, *One-Piece*.
- I nuovissimi *cartoni animati giapponesi* in anteprima italiana.
- Le più importanti case editrici di *Comics e Manga* e *Anime*.

**www.mantovacomics.it**

comics@mantovacomics.it | games@mantovacomics.it

**46**

A MANTOVA COMICS & GAMES IN MOSTRA

**46 - IL FUMETTO DI VALENTINO ROSSI E MILO MANARA**





Pagina 22

## The Elder Elder Scrolls IV Oblivion

## L'Elegia del Videogioco

Ve ne sarete accorti leggendo l'indice di questo mese: ci troviamo in un periodo piuttosto prolifico in termini di titoli memorabili o almeno da tenere in considerazione, tanto che non vi nascondiamo che in redazione abbiamo avuto grosse difficoltà ad assicurare a ogni gioco il suo giusto spazio. In questo modo, purtroppo, molti prodotti meritevoli sono stati relegati negli angoli, incalzati a loro volta dai capolavori irrinunciabili. Apre le danze di **PCGW 5** il seguito di uno dei MMORPG più giocati del momento, quel **Guild Wars: Factions** che non mancherà di soddisfare chi cerca un gioco di ruolo online che diverta senza essere troppo esigente in termini di ore da investire accumulando punti esperienza. Il vero tritatutto, però, è un altro. Aggiornate il vostro PC, chiudetevi in casa con una scorta di provviste e poi lasciate che le allettanti promesse di una nuova vita abbiano la meglio sulla vostra forza di volontà, perché dopo un'attesa infinita è arrivato **The Elder Scrolls IV: Oblivion.** Non vi diciamo altro e vi rimandiamo alla nostra recensione. Se invece siete fan di Lovecraft, allora **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** è proprio quello che fa per voi. Pronti a dire addio alla vostra sanità mentale? Noi la nostra l'abbiamo abbandonata da un pezzo.

**Virginia Petrarca**, deputy editor

# RECENSIONI

## Ecco come funziona il nostro sistema di valutazione

### VERDETTO E HARDWARE TEST

Poniamo molta attenzione nel descrivere l'esatto funzionamento di un gioco rispetto ai diversi tipi di apparecchiature con cui viene utilizzato. Ecco perché vi diamo non solo dettagli su editore, difficoltà e multiplayer, ma anche informazioni su come il gioco in questione funzionerà sul vostro PC. La nostra scheda evidenzia le qualità del gioco in base alla velocità del processore, alla quantità di RAM e al tipo di scheda grafica (vedere il riquadro in basso per le varie classi di prodotto).

### PRO E CONTRO

Cinque brevi punti riassumono pro e contro del gioco recensito: una guida di immediata consultazione sui suoi difetti e sui suoi pregi. Sotto, i punti sono assegnati in percentuale rispetto alla grafica, al sonoro, al grado di controllabilità, al design, all'atmosfera e al multiplayer.

### PREMI

**Ogni mese, come vuole la tradizione, assegneremo i prestigiosi Premi PCGW alle migliori novità sul mercato. Di seguito trovate la descrizione dei diversi premi:**

GIOCO DEL MESE
Ovvero, l'ambitissimo bollino che viene riservato alla migliore novità del mese. Rappresenta il nostro personale sigillo di qualità.



CONSIGLIATO
Qualunque gioco ottenga o superi il punteggio di 85 su 100 viene automaticamente insignito di questo bollino.



### SCHEDE GRAFICHE

**Classe 1 - Basso Costo**
ATI Radeon 9550
ATI Radeon X300
Nvidia GeForce 6200
Nvidia GeForce 6200 TC

**Classe 2 - Standard**
ATI Radeon 9800 XT
ATI Radeon X600 XT
ATI Radeon X700 PRO
Nvidia GeForce 6600 GT

**Classe 3 - Alta qualità**
Nvidia GeForce 6800
Nvidia GeForce 6800 GT
ATI Radeon X800 XL
ATI Radeon X800 XT

**Classe 4 - Superiore**
ATI Radeon X800 XT Platinum
ATI Radeon X850
ATI Radeon X850 Platinum
Nvidia GeForce 6800 Ultra

### il Verdetto
GUILD WARS FACTIONS

**90**

**SVILUPPO**
ArenaNet

**PRODOTTO**
NCSoft

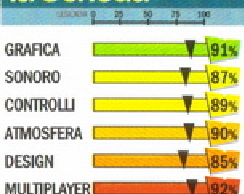
**SITO UFFICIALE**
eu.guildwars.com

**MULTIPLAYER**
PC: -
LAN: -
Internet: MMORPG

**HARDWARE TEST**
Processore: Pentium 3 800 MHz
RAM: 256 MB
Scheda Grafica: Classe 3

**PRO E CONTRO**
+ Non è un'espansione, ma un vero e proprio seguito.
+ La possibilità di formare alleanze di Gilde espande il gioco.
+ Due nuove classi.
- Il limite del livello è fisso a 20...
- Solo per i fan del primo capitolo.

### la Scheda




**Consigliato ai fan di:**
RF ONLINE e FINAL FANTASY XI ONLINE

### VOTO FINALE

**Tutti i giochi sono valutati in centesimi, permettendovi di mettere facilmente a confronto ogni prodotto con un altro. Ecco come suddividiamo i giochi in base al punteggio ottenuto:**

**> 90%**
Qualunque gioco che ottenga più di 90 fissa nuovi livelli di qualità per il genere a cui appartiene. Prodotti di questo livello sono impeccabili sotto ogni profilo e vi garantiranno ore e ore di divertimento.

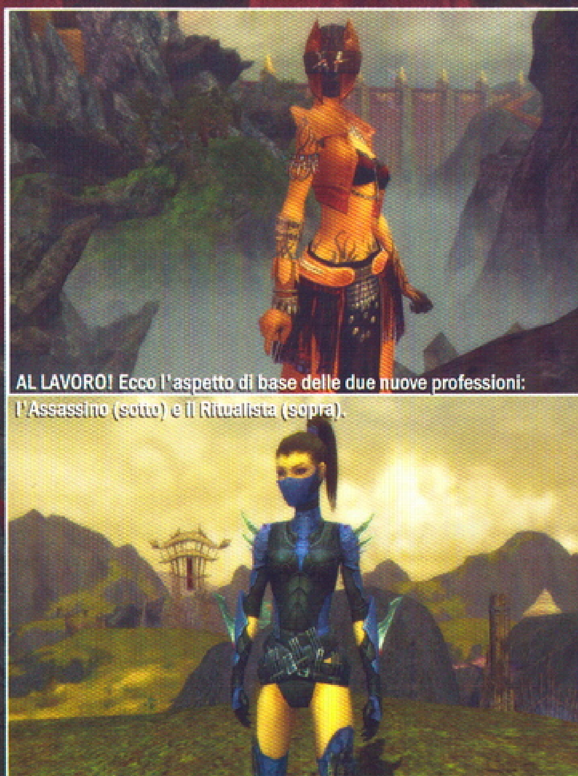
**> 80%**
Potete essere certi che ogni gioco che ottenga più di 80 sia un prodotto eccellente, caldamente consigliato agli amanti del genere. Grafica, giocabilità e sonoro sono ugualmente superbi.

**> 70%**
Sono giochi di buona qualità che ad alcuni potrebbero piacere, ma sul mercato c'è di meglio. I giochi di questa fascia presentano dei difetti non proprio marginali, che ne compromettono il voto.

**> 60%**
Qualunque prodotto nella fascia dei sessanta punti, presenta qualche serio problema a livello di design oppure ha difetti di programmazione che compromettono seriamente l'esperienza videoludica.

**> 50%**
I giochi nella fascia tra i 50 e i 59 punti, nonostante una buona grafica e un valido gameplay, mostrano decisamente tutti i loro difetti di progettazione.

**< 50%**
Acquistare qualsiasi gioco con un punteggio inferiore a 50 vi porterà ad una delusione sicura. A questo punto gettate i soldi dalla finestra, almeno è più divertente!


AL LAVORO! Ecco l'aspetto di base delle due nuove professioni: l'Assassino (sotto) e il Ritualista (sopra).

# Guild Wars: Factions

## Le gilde si espandono e nuovi mondi si aprono, per il MMORPG rivelazione di NCSoft

A fianco di MMORPG più tradizionali e complessi, che richiedono una certa concentrazione e un investimento in ore piuttosto consistente, ce ne sono altri che possono essere considerati più user friendly, per quanto sempre immersivi e ben realizzati.






Parecchi mesi fa, dalla prolifica casa di produzione coreana NCSoft, la stessa di **Lineage** e **City of Heroes**, ha fatto capolino questo nuovo esperimento di gioco di ruolo online. Nonostante un'ambientazione e un sistema di gioco complessivo che non si discostavano affatto dai canoni del genere, semplificando anzi all'estremo l'involuta successione di sessioni di massacro, processi di crafting e momenti 'sociali', **Guild Wars** fondava tutta la sua struttura su una importante novità. Le gilde, congreghe di giocatori che solitamente si riuniscono per perseguire un fine comune, non erano più solo un complemento, certo utile ma non indispensabile, ma un punto cardine, un passaggio quasi obbligato per tutti i personaggi giocanti approdati sul mondo di Tyria e soprattutto un elemento fondamentale per godere al massimo dell'esperienza offerta dal gioco. La gestione delle gilde in **Guild Wars** è dunque una delle più evolute e complete mai viste, tra la possibilità di invitare ed amministrare i membri a seconda del rango acquisito, l'acquisizione di un quartier generale personalizzato e l'organizzazione di tornei di rilevanza internazionale: tutto si basa sulla competizione fra gruppi di giocatori per la conquista di fama e ricchezza. Questo ha anche portato a definire il gioco come un CORPG (Competitive Online Role Playing Game), visto che la rivalità fra giocatori si esprime a più livelli, non ultimo un classico Player Versus Player a squadre.

A distanza di circa un anno dall'uscita del primo titolo, e con un bilancio di vendite più che positivo, alla casa madre hanno deciso che era ora di dare un seguito ai combattimenti tra gilde. Sì, avete letto bene, un seguito, non un'espansione. Il gioco originale è rimasto nella confezione, ma una volta installato sul proprio PC **Guild Wars** Factions ci si ritrova con una regione completamente nuova da esplorare, che porta il nome di Cantha ed è poco più piccola di Tyria, due nuove classi e svariate abilità aggiuntive da inserire negli slot, oltre alla possibilità di stringere alleanze fra gilde (fino a un massimo di dieci), di cui effettivamente si sentiva la mancanza.

# La parola all'autore



Fermi tutti e giù il cappello: abbiamo parlato con Jeff Strain, uno degli uomini dietro il già leggendario **World of Warcraft** ed altri noti franchise della Blizzard, che ha deciso di traslocare in casa NCSoft e ora risponde alle nostre curiosità in merito a Guild **Wars Factions**.

**L'intenzione durante la creazione di Guild Wars era di offrire ai giocatori un MMORPG dal sistema di gioco più accessibile rispetto alla media, oppure si è trattato di un "effetto collaterale"?**

Avevamo due obbiettivi primari quando abbiamo iniziato a sviluppare **Guild Wars**. Prima di tutto, volevamo creare un gioco che includesse gli aspetti divertenti dei giochi online senza le tradizionali meccaniche hardcore del genere. **Guild Wars** è progettato soprattutto per chi vuole semplicemente divertirsi. Il secondo obiettivo, ovviamente, era eliminare l'abbonamento mensile.

**Da dove è venuta l'idea di accentuare al massimo le guerre tra fazioni rendendole un elemento cardine di tutto il gioco?**

**Factions** vuole rafforzare la comunità dei giocatori rendendo appagante fare parte di una gilda sia per chi gioca in PvP (Player Versus Player) sia per chi gioca di ruolo. La struttura del sistema delle fazioni garantisce che le alleanze più riuscite saranno quelle che rappresentano adeguatamente entrambi i gruppi di giocatori. Volevamo creare un sistema in cui entrambi i gruppi traessero beneficio dai successi dell'altro.

**Cercate di incoraggiare lo sviluppo di concept che possano accontentare il maggior numero di utenti possibile in tutto il mondo?**

Sin dall'inizio, **Guild Wars** è stato progettato come un gioco internazionale. Questo non significa solo che vi sono server in tutto il mondo, ma anche che si può giocare con persone da tutto il mondo in qualsiasi momento.
C'è un solo **Guild Wars**, indifferentemente da dove si vive o quale sia il server più vicino a voi. Il che vuol dire che ci sforziamo di creare contenuti che piacciano a giocatori di tutto il mondo.

**La gratuità del servizio è una scelta insolita per un gioco di ruolo online di larga diffusione. Avete intenzione di continuare su questa strada?**

**Guild Wars** è stato progettato sin dall'inizio come un RPG online senza quota d'iscrizione. Rimarremo fedeli a questo modello perché pensiamo che sia meglio per i giocatori e che incoraggi nuovi utenti a provare il gioco senza preoccuparsi di come faranno a pagarlo ogni mese.
Il successo di **Guild Wars** si basa sulla fiducia di un milione di giocatori in tutto il mondo, che si divertono senza la spesa e il fastidio di un'iscrizione a pagamento.

**Factions è il primo seguito di Guild Wars. Avete già in programma nuove aggiunte?**

Abbiamo piani piuttosto solidi per la creazione di nuove campagne di **Guild Wars** nei prossimi anni. Il nostro progetto è di pubblicare due nuove campagne ogni anno, quindi potrete aspettarvi nuove, eccitanti meccaniche di gioco, nuove caratteristiche e una quantità di nuovi contenuti che verranno aggiunti regolarmente.

Ma prima di tutto parliamo di Cantha: questa terra dalle atmosfere orientaleggianti vede da tempo scontrarsi due diverse fazioni, Kurzick e Luxon. Inutile dire che al giocatore spetterà decidere da che parte stare nella lotta per la conquista del predominio e delle risorse naturali. State tranquilli: non si tratta di scegliere fra luce e tenebre ma, più prosaicamente, di schierarsi come si farebbe nella realtà, senza distinzioni nette fra bene e male. Chi già possiede un account sul vecchio **Guild Wars** sarà confortato di sapere che potrà trasferire dati e personaggi senza particolari scossoni, ma forse sarà anche tentato di provare le due nuove professioni incluse nel seguito.



**LUCI E COLORI** Come spesso accade nei MMORPG, le battaglie si trasformano ben presto in un caos totale.

## L'OPINIONE DI PCGW



Una conferma della bontà di **Guild Wars** ma soprattutto un seguito add-on imperdibile: la struttura snella del gioco permette di divertirsi subito senza rinunciare alla profondità, e anche i veterani del primo episodio rimarranno entusiasti della novità delle alleanze. Insomma: un nuovo gioiello nel già nutrito panorama dei MMORPG. Più che consigliato.

## il Verdetto

**GUILD WARS FACTIONS**

**90**

**SVILUPPO**
ArenaNet

**PRODOTTO**
NCSoft

**SITO UFFICIALE**
eu.guildwars.com

**MULTIPLAYER**
PC: -
LAN: -
Internet: MMORPG

**HARDWARE TEST**
Processore: Pentium 3 800 MHz
RAM: 256 MB
Scheda Grafica: Classe 3

**PRO E CONTRO**
- + Non è un'espansione, ma un vero e proprio seguito.
- + La possibilità di formare alleanze di Gilde espande il gioco.
- + Due nuove classi.
- − Il limite del livello è fisso a 20...
- − Solo per i fan del primo capitolo.

## la Scheda




**Consigliato ai fan di:**
RF ONLINE e FINAL FANTASY XI ONLINE

# The Elder Scrolls IV Oblivion




Pensavate che Morrowind fosse lo stato dell'arte? Non avete ancora visto niente.

L'aspettativa è stata tanta e l'attesa è stata premiata. C'è poco da fare: l'immagine è la prima cosa che si nota. E, riguardo ad **Oblivion**, quarto capitolo di una saga epica, c'è da notare veramente tanto e si rischia di rimanere senza fiato! Visto che l'atmosfera è proprio uno dei cavalli di battaglia di questo gioco, il potente editor dei personaggi è un vero e proprio lusso per amatori. Il numero di parametri coi quali la nostra (malata) fantasia potrà giocare è stupefacente e le variabili infinite. Diciamo subito che è impossibile imbattersi in due personaggi identici: e sì che di non giocanti con cui interagire in **Oblivion** ce n'è proprio una folla! Anche per loro una cura decisamente maniacale: avanzano, sorridenti, dando il buongiorno, con i capelli leggermente mossi dal vento e gli occhi accesi da una luce viva. Insomma, sembra di entrare davvero in un Medioevo fotorealistico, con notevoli e sfumate varietà cromatiche e una grafica che rasenta e forse raggiunge l'arte.



Lo stesso stupore che ci coglie davanti al monitor prosegue quando si passa alla gestione delle mappe e alla scoperta dell'intelligenza artificiale che governa il magico mondo in cui ci ritroviamo catapùltati. A dire il vero, il primo ambiente in cui ci ritroveremo non è esattamente così magico, visto che, una volta scelti tutti i connotati del nostro avatar, l'ingresso in **Oblivion** sarà dietro le sbarre di una sporca, buia e umida cella. Non si sa perché ci siamo finiti, ma potremo presto assaporare la gioia della libertà, nonché quella di visitare luoghi decisamente più ospitali. Infatti, in carcere verrà a trovarci nientemeno che Uriel Septim, l'imperatore in persona, insieme ai suoi soldati. Seguendoli attraverso un passaggio segreto, ovvero attraverso le fogne, unico momento veramente guidato del gioco, torneremo all'aria aperta. Qui ha inizio la nostra missione, perché l'imperatore ci ha liberato con un preciso scopo: richiudere le porte della dimensione parallela di **Oblivion**.

I menu sono stati completamente ristrutturati per essere più accessibili e completi, ma forse più in un'ottica da console. Sono state, infatti, un po' limitate le grandi potenzialità dell'accoppiata mouse e tastiera, imbrigliate in qualche click di troppo. Inoltre, piccolo neo, la traduzione italiana dei testi a schermo non è delle migliori ed è infarcita di errori, che, alla lunga, vi spingeranno a ripristinare il vocabolario anglofono.

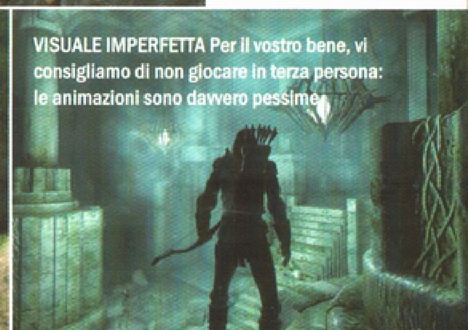
**Oblivion** è un gioco complesso e questa particolarità è anche un segreto del suo fascino e,





ZIGOMI E AFFINI Creare il personaggio dei vostri sogni è difficile, ma eccome se è possibile!





VISUALE IMPERFETTA Per il vostro bene, vi consigliamo di non giocare in terza persona: le animazioni sono davvero pessime





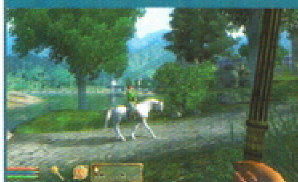


quindi, premettiamo subito che gestire tutto alla perfezione non è affatto semplice e occorrono ore (piacevoli) di gioco. Adesso, poi, è possibile lanciare magie e, nello stesso, tempo, usare armi, con un ampio spettro di possibilità per avere ragione dell'avversario. Le nostre capacità verranno aumentate dall'utilizzo frequente o pagando un maestro che ci dia "ripetizioni" sulla sua arte, ma anche leggendo libri che illuminino le nostre menti ai più arcani segreti.

Ogni abilità raggiungerà un grado di valore a seconda della bravura con cui saremo in grado di sfruttarla. Ma non c'è solo azione, ovviamente, perché si tratta pur sempre di un gioco di ruolo ed è impressionante seguire un personaggio durante l'intero arco della giornata: sembrerà di svegliarsi e fare colazione con lui. Gli spostamenti, ora, sono semiautomatici, ma per chi è affezionato al classico è possibile sempre lasciarsi andare alle già conosciute peregrinazioni.

È necessario sottolineare che, purtroppo, malgrado si utilizzi un PC con tutti i requisiti richiesti dal sistema, ogni tanto il gioco perde di fluidità e si blocca qualche volta di troppo. D'altro canto, non si può tacere su un sistema audio che è degno compare di quello video, ovvero una bella colonna sonora con i dialoghi che rendono al massimo. La controindicazione di questo autentico capolavoro? Essere risucchiati in un mondo parallelo.

## L'OPINIONE DI PCGW



Incredibile, semplicemente incredibile. Il durissimo lavoro di programmazione, rifinitura e abbellimento condotto da Bethesda per 4 anni, frutto di un amore che non conosce confini, ha prodotto una messe abbondante, e chi ne beneficia, ovviamente, siamo noi giocatori.
Se non siete già entrati nelle lande di Cyrodiil, il nostro consiglio è quello di farlo subito.

## il Verdetto

**THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION**

**94**

**SVILUPPO**
Bethesda Softworks

**PRODOTTO**
2K Games

**SITO UFFICIALE**
www.elderscrolls.com

**MULTIPLAYER**
PC: -
LAN: -
Internet: -

**HARDWARE TEST**
Processore: Pentium 4 3 GHz
RAM: 1 GB
Scheda Grafica: Classe 3

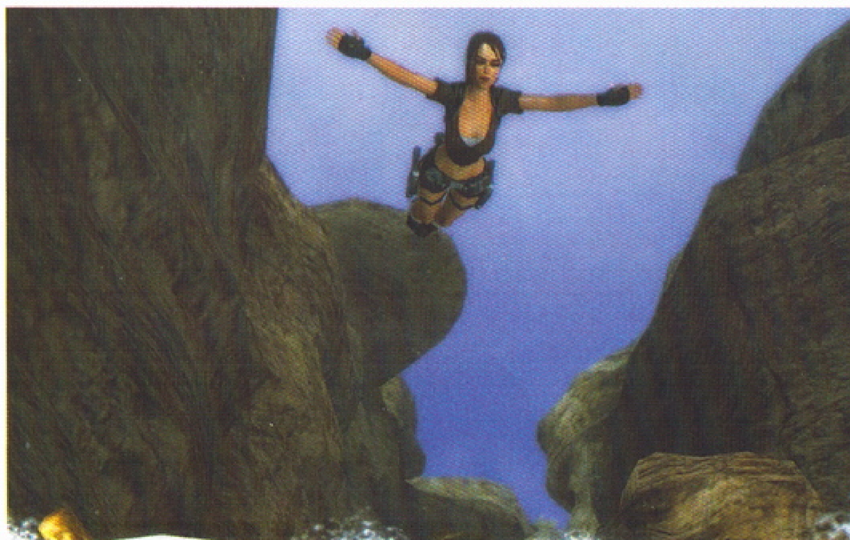
**PRO E CONTRO**
+ La libertà di scelta è quanto di più vasto si sia mai visto in un gioco del genere
+ Più immediato rispetto a Morrowind
+ I paesaggi sono assolutamente mozzafiato
- Necessita di un computer stellare

## la Scheda

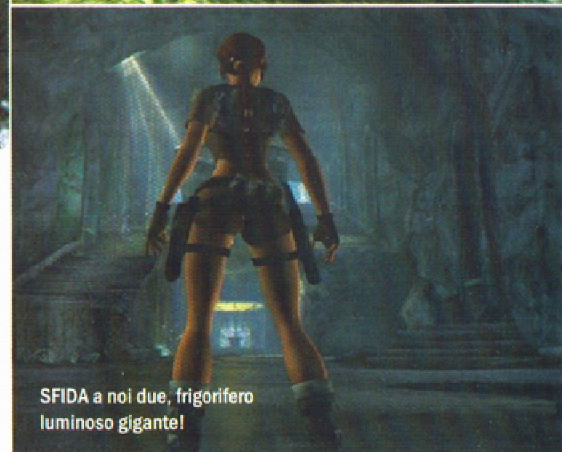




**Consigliato ai fan di:**
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND e FABLE: THE LOST CHAPTERS







SFIDA a noi due, frigorifero luminoso gigante!

# Tomb Raider Legend



## Più avventurosa di Crocodile Dundee, più intelligente di Angelina Jolie, più sexy di Barbie...

Un bel giorno di dieci anni fa, un'improbabile archeologa in calzoncini polverizzò tutti i record di vendita affermandosi come un'icona della gaming culture. Seguirono innumerevoli versioni per ogni tipo di piattaforma, compresa una serie di adattamenti per il grande schermo che affiancano i film di Kubrick nel pantheon del cinema d'autore (si fa per dire, ovviamente). Poi, forse a causa del volubile e ingrato pubblico, il mito si appannò lievemente e i giochi di Lara smisero di essere dei capolavori annunciati. Ma Lady Croft non si è rassegnata e ultimamente ha chiesto l'aiuto del team Crystal Dynamics per un restauro che la consegnerà, si spera definitivamente, alla leggenda. La nostra eroina è più agile, più realistica , più affascinante e più agguerrita di prima e, nonostante il suo look fresco, ci riporta ai fasti dei primi capitoli della serie. Ossia, scenari mozzafiato con vastissimi paesaggi naturali da esplorare, caverne e tombe sotterranee, escursioni subacquee, enigmi a volontà e pure una buona dose di combattimento, per una struttura molto semplificata e incentrata sull'azione che proprio per questo, però, vince sulle astrusità che in casa Eidos avevano poi portato alla catastrofe di **Angel of Darkness**. Ma veniamo ai dettagli sulla grafica: il volto di Lara è molto più espressivo e questa volta i suoi movimenti sono infinitamente più plastici. Inoltre le ambientazioni sono ricche di dettagli con cui possiamo interagire usando, ad esempio, il nostro fido rampino magnetico per arrampicarci. Gli ambienti sono ampi ed estremamente rifiniti, con effetti di luce convincenti e ricchi di atmosfera, in particolare negli scenari subacquei.
Le innovazioni non scarseggiano neanche nella struttura narrativa, che vede una serie di flashback fare luce sul passato di Lara, con inquietanti risvolti che riguardano la sua amica Amanda. Inoltre l'archeologa non deve solo risolvere enigmi e scoprire passaggi segreti nel bel mezzo della natura selvaggia, ma si ritroverà in abito da sera a guidare una moto saltando sui tetti dei grattacieli di Tokyo, mentre la Yakuza l'insegue... e non è uno scherzo! Che dire? Chapeau per Madame Croft.

### L'OPINIONE DI PCGW



Sembra proprio che Lara sia tornata per vincere questa volta, con un mix davvero solido di tradizione e innovazione che, se non risulta rivoluzionario, è comunque abbastanza attraente da farci venire il dubbio che l'archeologa voglia fortissimamente riconquistare un mondo che fino a qualche anno fa dominava imperterrita.

### il Verdetto
**TOMB RAIDER LEGEND**

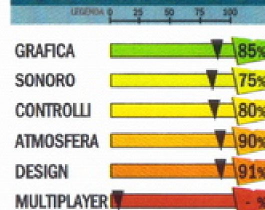
**87**

**SVILUPPO**
Crystal Dynamics
**PRODOTTO**
Eidos Interactive
**SITO UFFICIALE**
www.tombraider.com
**MULTIPLAYER**
PC: -
LAN: -
Internet: -

**HARDWARE TEST**
Processore: Pentium 4 1GHz
RAM: 512 MB
Scheda Grafica: Classe 3

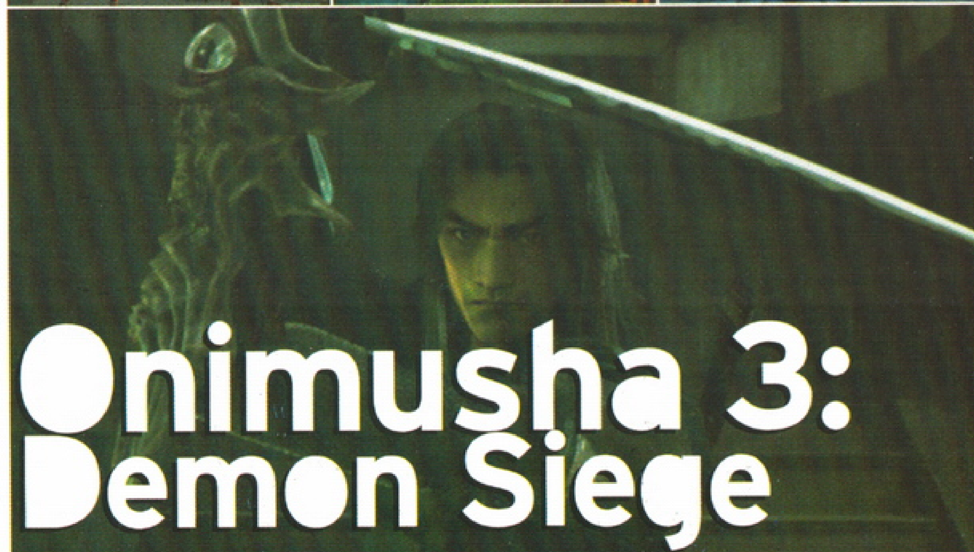
**PRO E CONTRO**
+ Il fascino della tombarola più famosa del mondo è irresistibile.
+ L'accento posto maggiormente sull'azione rinfresca tutto il gioco.
+ L'equilibrio tra i vari elementi che diversificano l'esperienza.
- Si sono persi molti tratti distintivi della serie

### la Scheda




**Consigliato ai fan di:**
PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI e THE MATRIX: PATH OF NEO





# Onimusha 3: Demon Siege

## Jean Reno affetta demoni giapponesi anche su PC.

Ci sarà da attendere un po' perché **Resident Evil 4** e **Devil May Cry 3**, i più recenti blockbuster di Capcom nel campo dei giochi d'azione, vedano la luce su PC grazie alla distribuzione di Ubisoft, ma nel frattempo non resteremo certo a bocca asciutta.
Nel fantastico trio della casa giapponese è infatti incluso anche il terzo episodio della serie di **Onimusha**, giunta proprio in questi giorni al suo quarto capitolo.
**Onimusha 3: Demon Siege** è finora considerato dagli appassionati come il migliore del gruppo: il sistema di gioco più fluido e diretto, i nemici più intelligenti che in passato e il controllo analogico, sommati alla trama interessante e ricca di risvolti e storie parallele, lasciano di certo intuire che ci troviamo di fronte a qualcosa di speciale.
Vi chiedete come ha fatto Jean Reno, un famoso attore francese, a finire in una storia ambientata nel Giappone medievale (più precisamente nel sedicesimo secolo)? La risposta potrebbe essere più semplice di quanto non vi aspettereste. Samanosuke Akechi, il guerriero protagonista della trilogia, combatte contro i demoni guidati da Nobunaga Oda, una figura storica realmente esistita. Per ripristinare la propria energia spirituale, Samanosuke assorbe le anime degli avversari, ma in **Onimusha 3** sarà Jacques Blanc, il personaggio a cui Jean Reno presta il volto e che è stato catapultato indietro nel tempo dalla Francia del ventunesimo secolo, a dover lottare contro i demoni, mentre l'abile ninja sarà impegnato a sventare i piani del malefico Guildenstern a Parigi.
I due comunicano, e addirittura si scambiano oggetti vitali al superamento dei livelli, grazie a una piccola creatura alata capace di viaggiare istantaneamente nel tempo e nello spazio, ma fortunatamente lo stile di gioco cambia completamente a seconda del personaggio in uso. Laddove Samanosuke è un esperto del combattimento corpo a corpo, infatti, Jacques può servirsi di una frusta luminosa per colpire i nemici che attaccano da lontano.
Nel complesso un'esperienza davvero interessante, varia e gratificante, che potrebbe non essere completamente adatta all'hardware su cui è stata trasposta ma che nondimeno cerca di ampliare il parco titoli offerto solitamente dal nostro fido compagno di nottate.

### L'OPINIONE DI PCGW



Se vi dilettate anche con le console, vi conviene non prendere in considerazione l'uscita di **Onimusha 3** su PC. Un gioco del genere, infatti, dà il meglio di sé quando è giocato con un pad, e lo dimostra anche il fatto che titoli action come questo sono rari su una piattaforma perfetta per strategici, FPS o giochi di ruolo. Se volete dare una sbirciata a questa affascinante serie finora relegata alla PS2, tuttavia, questa è senza dubbio la vostra occasione.

## il Verdetto

**ONIMUSHA 3: DEMON SIAGE**

**84**

**SVILUPPO**
Capcom

**PRODOTTO**
Ubisoft

**SITO UFFICIALE**
www.ubi.com/IT/

**MULTIPLAYER**
PC: -
LAN: -
Internet: -

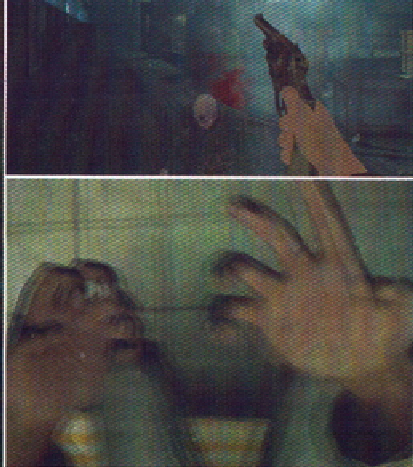
**HARDWARE TEST**
**Processore:** Intel Pentium 3 1 GHz
**RAM:** 256 Mb o superiore
**Scheda Grafica:** 3D 128 Mb DX 9.0 c

**PRO E CONTRO**
+ Un titolo di strepitoso successo sui nostri computer.
+ Formula di gioco snella e frenetica.
- Nessuna aggiunta rispetto alla versione PS2
- Grafica abbastanza invecchiata e fluidità pessima.
- Sistema di controllo non adattissimo al PC

## la Scheda




**Consigliato ai fan di:**


COME UNO SPARATUTTO
Il gioco è completamente in prima persona, ma questo non significa che dovrete (o potrete) uccidere tutto quello che si muove.

VERA FOLLIA Tutte le allucinazioni e i sentimenti provati dal protagonista vengono trasmessi al giocatore tramite effetti come questo.

# Call of Cthulhu
# Dark Corners of the Earth




## Dalle profondità del caos strisciante **arriva l'avventura definitiva per i fan di Lovecraft.**

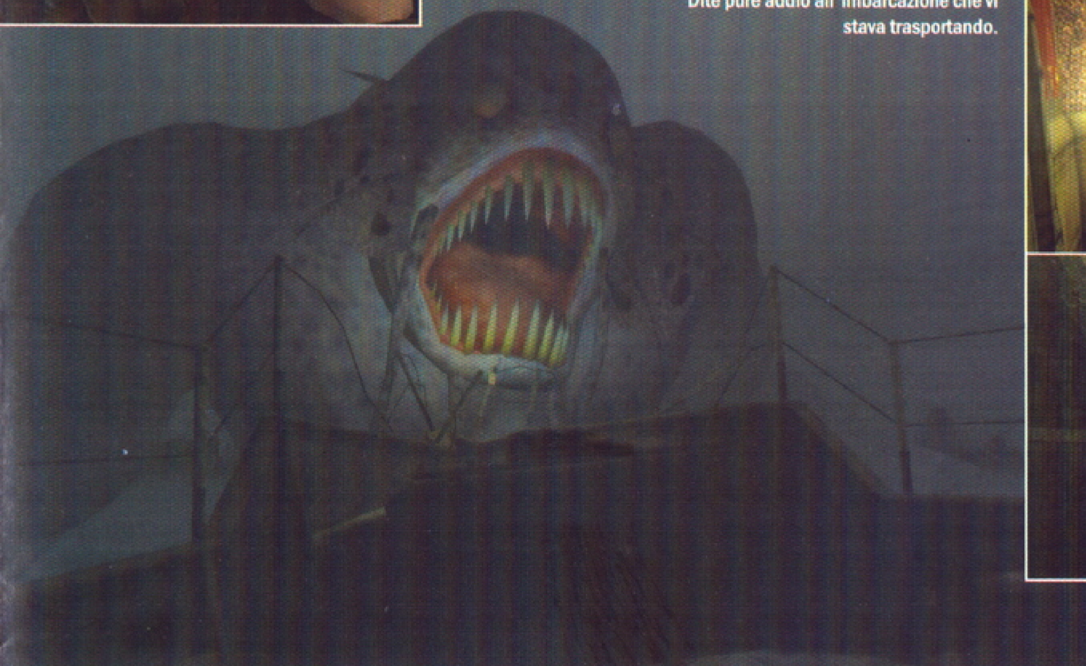
Il gran sacerdote Cthulhu, il dio sultano Azathoth e il messaggero Nyarlathotep, l'informe Yog-Sothoth e gli uomini-pesce di Innsmouth: se siete appassionati dello scrittore di Providence avrete sicuramente sentito parlare di questi loschi figuri. Be', forse vi farà piacere (o forse no... dipende dal vostro livello di sanità mentale) sapere che li ritroverete in questa fatica di Headfirst Productions, una sorta di grande calderone in cui sono stati gettate e mescolate, a volte con cura, altre volte più sommariamente, tutte le più famose creazioni lovecraftiane. Suddiviso in capitoli, ognuno dei quali sembra tradurre in immagini uno specifico racconto, **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** mira comunque a essere più di una semplice trasposizione interattiva, una somma delle parti non originali che compongono la sua struttura. Il suo vero obiettivo è ricreare una visione personale, arricchita di nuovi tocchi e di nuovi risvolti, degli incubi e dei mostri scaturiti dalla fantasia di H.P. Lovecraft. Ecco quindi che, dopo una panoramica su un manicomio in cui il protagonista sta per togliersi la vita, si viene rispediti indietro nel tempo da un flashback a indossare i panni del detective Jack Walters, coinvolto nelle operazioni di "pulizia" di una strana setta che conduce i suoi riti all'interno di un casolare apparentemente abbandonato.
Contrariamente a quanto si potrebbe pensare leggendo una simile introduzione, non verrete spediti a far scorrere il sangue a fiumi, ma semplicemente a indagare mentre la polizia si occupa del lavoro sporco. Passati i primi minuti, che spenderete sicuramente a familiarizzare con l'interfaccia e la prospettiva in prima persona, inizierete a muovervi con sorprendente fluidità: il sistema di controllo ricorda quello del "collega" **Oblivion** e offre una gestione combinata mouse-tastiera davvero agevole, rendendo questo uno dei punti di forza di **Dark Corners of the Earth**.
Purtroppo, questo entusiasmo verrà in parte mitigato quando scoprirete che non è possibile salvare dove si vuole, ma solo e soltanto quando lo decide il gioco. Proprio così: i punti di salvataggio radi e mal posizionati vi porteranno a





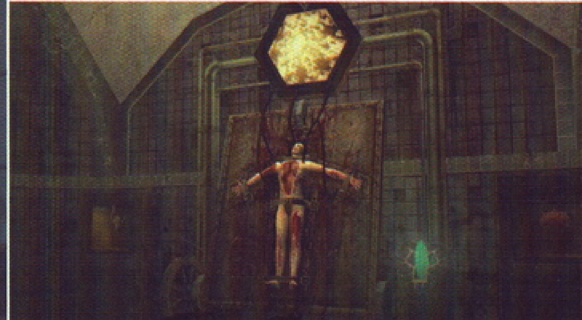






**MOSTRO ALL'ARREMBAGGIO**
Dite pure addio all'imbarcazione che vi stava trasportando.

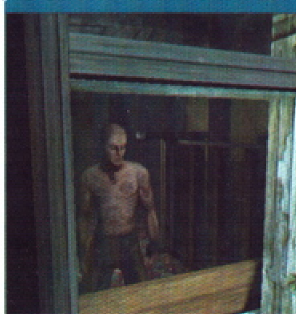




imprecare parecchie volte, e i più intransigenti sostenitori del checkpoint selvaggio potrebbero rimanere frustrati a tal punto da decidere di abbandonare l'avventura. Ed è un peccato, perché andando avanti si scopre quanto il lavoro degli sviluppatori sia stato diligentemente teso a riprodurre lo spirito e le sensazioni scaturite dalla letteratura lovecraftiana.

Certo, alcune fasi stile "adventure toccata e fuga" (passa l'oggetto al tale che ricambierà con la chiave per entrare in qualche altro posto) non ripagano affatto la tensione e l'inquietudine generata, oltre che dagli avvenimenti stessi, anche dagli effetti visivi tesi a comunicare una costante perdita di lucidità e sanità mentale, ma quando ci si ritrova catapultati in una concitata fase stealth tra i viottoli della spettrale Innsmouth, mentre si fugge da un branco di semiumani, c'è poco di cui essere scontenti. La sensazione di avere a che fare con un orrore che va al di là della concezione umana è (quasi) sempre presente. Quindi, se Jack Walters è un po' troppo propenso alla classica parlata da detective e i testi del gioco non sono, nel complesso, degni di figurare accanto alla forbita prosa dello scrittore al quale la storia si ispira, e se alcune smagliature rovinano la media qualitativa del titolo, resta comunque la possibilità di immergersi nelle atmosfere che richiamano la ciclopica città di R'lyeh, dove il morto Cthulhu attende sognando. E poi dite che i videogiochi d'oggi sono avari di soddisfazioni.

## L'OPINIONE DI PCGW



Era dai tempi del vecchissimo **Shadow of the Comet** che l'opera di Howard Phillips Lovecraft non vedeva un adattamento "ufficiale" in videogioco, e la produzione Bethesda riesce a proporre una riuscita miscela di generi. Consigliato nonostante i dialoghi non sempre all'altezza e certe fasi di gioco un po' troppo banali.

## il Verdetto

**CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH**

**88**

**SVILUPPO**
Headfirst Productions

**PRODOTTO**
Bethesda Softworks

**SITO UFFICIALE**
www.callofcthulhu.com

**MULTIPLAYER**
PC: -
LAN: -
Internet: -

**HARDWARE TEST**
Processore:
RAM:
Scheda Grafica:

**PRO E CONTRO**
+ L'atmosfera dei racconti di Lovecraft è ricreata con abilità.
+ Malgrado l'apparenza, i controlli sono intuitivi.
− I testi sembrano scritti da uno sceneggiatore dilettante.
− Certe fasi di gioco sono troppo semplicistiche.

## la Scheda

LEGENDA 0 25 50 75 100

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 89% |
| SONORO | 90% |
| CONTROLLI | 91% |
| ATMOSFERA | 95% |
| DESIGN | 88% |
| MULTIPLAYER | - % |

**Consigliato ai fan di:**
F.E.A.R. e VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

# Il Signore degli Anelli
## La Battaglia per la Terra di Mezzo II




EA dà una lezione a tutti i fan della trilogia: **è ora d'imparare la geografia della Terra di Mezzo.**

Ancora **Il Signore degli Anelli**? Sì, e non solo migliorato, ma ampliato. Per quelli di voi che si ritengono fan di Tolkien e hanno della Terra di Mezzo solo la conoscenza che è stata offerta loro dalla saga di Peter Jackson, è giunto il momento di imparare qualcosa. Infatti EA non si è limitata ad acquistare i diritti per la trasposizione videoludica dei film, ma può anche disporre dell'infinito materiale presente nei libri. Così ha deciso di concentrarsi su una fase della saga che non abbiamo visto al cinema: la guerra nel nord, tra elfi, gnomi e le forze di Mordor, che si tenne a Dol Guldur e, secondo la storia, vide alcune tra le più grandi battaglie dell'intero conflitto tra Bene e Male.

Nuove razze, ognuna con specifiche abilità, con i propri eroi e le proprie unità speciali, nuove fazioni e soprattutto nuove location, con l'intera terra di mezzo a nostra disposizione. Ci sono sedici campagne, di cui otto per conto del Bene e altrettante nei panni del Male, e ambientazioni splendide, tra cui Rivendell, Celduin, Erebor, e la classica Contea. Vi preoccupa combattere sotto l'egida di Mordor? Possiamo assicurarvi che non vi dannerete l'anima per questo, ma in compenso vi divertirete in modo sorprendente a scorrazzare con i Goblin. Come dicevamo, ogni specie ha i suoi punti di forza e, soprattutto, i propri punti deboli, con i quali vi toccherà fare i conti. Ad esempio gli Elfi sono arcieri provetti, i Nani sono minatori che costruiscono eccezionali macchine da guerra, i Goblin dispongono di truppe numerose e di ragni malefici ma sono carenti nella difesa, mentre gli Gnomi sono lenti e via dicendo. Molto interessante, e vera grandezza del gioco, è la modalità War of the Ring, in cui si deve conquistare tutta la Terra di Mezzo, provincia per provincia, fino a portare la propria fazione alla vittoria. Le battaglie possono davvero assumere proporzioni spettacolari e atmosfere epiche, restituendo tutto il fascino del mondo di Tolkien.

Comunque, nonostante i combattimenti di massa, il gioco non risulta eccessivamente complicato, visto che il lato strategico è stato reso piuttosto semplice, con compiti che si concentrano sulla gestione dei territori e sullo spostamento degli armamenti in stile Risiko.

Altra aggiunta interessante è quella delle battaglie navali, estremamente affascinanti su un piano visivo, anche se relativamente difficili.

Per quanto riguarda i difetti di questo titolo, si può analizzarli a partire dal progetto che EA si era prefissa. L'idea di fondo si concentrava su tre punti principali: includere l'intera estensione della Terra di Mezzo, aumentare la possibilità di personalizzazione e riformulare l'aspetto strategico. Il primo obiettivo è stato raggiunto egregiamente, ma per









UNA GIORNATA AL MARE Non ci si fa mancare niente in questo tour della terra di mezzo.



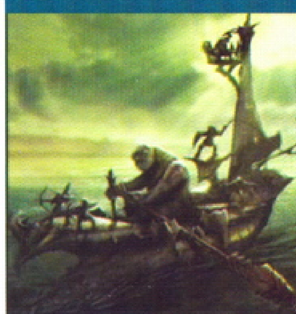
OLIMPIADI INVERNALI Credevate davvero che un po' di brina fermasse le truppe?

quanto riguarda il secondo punto, bisogna sottolineare che il gioco offre l'opportunità di creare un proprio eroe anche se le opzioni a disposizione non sono moltissime, soprattutto rispetto all'alto livello di customizzazione presente in altri titoli EA. Relativamente alla strategia, bisogna aggiungere che la possibilità di costruire le proprie fortezze non si rivela sempre molto funzionale, visto che mura e torri difensive possono essere distrutte con notevole facilità.

Inoltre uno dei pochi punti deboli del gioco è la modalità che comprende solo due campagne per un singolo giocatore. In questo caso purtroppo non c'è molto di nuovo rispetto ad un qualsiasi gioco di strategia in tempo reale, e alla fine tutta l'elaborazione tattica si riduce al chiudersi in difesa finché non si presentino le condizioni per lanciare una massiccia forza d'attacco sugli avversari. Tutto questo, comunque, non incide sulla grande qualità di questo titolo, che offre un'esperienza visiva (e anche sonora, per merito delle musiche originali) davvero spettacolare, e si afferma come il miglior gioco strategico tratto dalla saga di Tolkien visto finora.



## L'OPINIONE DI PCGW



La Battaglia per la Terra di Mezzo II non è un gioco rivoluzionario o particolarmente innovativo nel suo genere. Tuttavia è un titolo estremamente ben fatto, di grande impatto grafico e soprattutto molto divertente, visto che partecipare alle battaglie di massa è davvero coinvolgente. Altro punto di forza è il gioco online, che garantirà epici scontri e acerrime rivalità.

## il Verdetto

**IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II**

**89**

**SVILUPPO**
Electronic Arts

**PRODOTTO**
Electronic Arts

**SITO UFFICIALE**
www.ea.com/official/lordoft herings/bfme2

**MULTIPLAYER**
PC: No
LAN: Sì
Internet: Sì

**HARDWARE TEST**
Processore: 1.6 Ghz
RAM: 512 MB
Scheda Grafica: Classe 3

**PRO E CONTRO**
+ I personaggi e le ambientazioni della saga sono di sicuro effetto.
+ Le battaglie di massa sono giocabilissime nonostante l'affollamento.
+ Draghi, orchi e aquile sono uno spettacolo, soprattutto in combattimento.
− Peccato per la poca personalizzazione e per la modalità single-player.

## la Scheda




**Consigliato ai fan di:**
LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO e BLACK AND WHITE II




**VISTI DA LONTANO** Seguite passo per passo la partita e poi fate la ramanzina ai calciatori svogliati.

# Scudetto 2006




## E anche nel 2006, il mister siete voi!

Stanchi di vedere la vostra squadra languire tra umilianti pareggi? Per l'ennesima domenica il bomber acquistato a suon di milioni non viene fatto scendere in campo e non se ne capisce il perché? È il vostro momento: potete dare libero sfogo al tecnico che c'è in voi! Siederete in panchina, non prima di aver "confezionato" la rosa dei vostri sogni o, almeno, quella che più ci si avvicina. Infatti, anche qui, come e più che nella realtà, il soldo la fa da padrone e senza un portafogli ben nutrito non si va da nessuna parte e tutto e tutti hanno un prezzo... sta a voi convincere la dirigenza a non essere tirchia e ad ascoltare le vostre dritte. In più, c'è il rischio infortuni, i possibili malumori da spogliatoio demotivato (dentro ogni giocatore c'è un ego più grande di un campo di calcio e ora si può interagire) e, poi, il pericolo sempre presente di un vostro prematuro esonero. La differenza col predecessore c'è e si vede soprattutto nel numero di filtri che è possibile decidere: in altre parole, ogni aspetto della progressione del campionato può essere lasciato in background, permettendo di seguire solo quello che si vuole. Anche le partite (visualizzabili in tre diverse angolazioni) possono essere mostrate a velocità decuplicata per "sbarazzarsene" prima. Mentre il sistema si carica, grazie al Parallel Match Processing il tempo non andrà perso e si potrà rivedere una partita a proprio piacimento, come il proprio ultimo match o quello dei prossimi avversari. Fondamentale, ovviamente, è la strategia da adottare, che premia, se buona, più sul lungo periodo, e che permette di decidere direzione di movimento e di passaggio dei singoli giocatori. Si potrà spostare anche la linea della difesa, ma, nonostante gli sforzi, non illudetevi troppo, perché la retroguardia è solita commettere comunque degli errori spaventosi. Fiore all'occhiello il realismo del database, con dati aggiornati al 2006 sui giocatori e sulle competizioni, con informazioni riorganizzate e rese più accessibili.

### L'OPINIONE DI PCGW



La nuova versione di **Scudetto 2006** cerca di restare fedele al suo motto, che potrebbe idealmente essere concretizzato in un "Evoluzione? Sì, grazie". L'impegno c'è, ora dobbiamo semplicemente aspettare e cogliere i frutti delle prossime annate. Nel frattempo possiamo goderci un eccellente gestionale di calcio.



### il Verdetto

SCUDETTO 2006

**87**

**SVILUPPO**
Beautiful Games Studios

**PRODOTTO**
Eidos Interactive

**SITO UFFICIALE**
www.championshipmanager.co.uk

**MULTIPLAYER**
PC: -
LAN: -
Internet: -

**HARDWARE TEST**
Processore: Pentium III
RAM: 256 MB
Scheda Grafica: Classe 2

**PRO E CONTRO**
+ Eccezionale sistema di filtri.
+ Facilissimo da navigare.
+ Intelligenza artificiale di alto livello
- Troppo complesso per i neofiti
- Manca una modalità online

### la Scheda




**Consigliato ai fan di:**
FOOTBALL MANAGER 2006 E PC CALCIO 2006


DOVE MENO VE L'ASPETTATE, ecco arrivare un nuovo enigma.


LA PRIMA VOLTA CHE VEDRETE DRAGONVALE rimarrete senz'altro incantati.

# Keepsake
## Il Mistero di Dragonvale

### Immaginate di andare a scuola un giorno e di trovarla deserta...

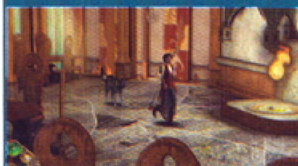


Da quando c'è Harry Potter il mondo è cambiato. Ovunque proliferano scuole di magia di ogni genere, e ovviamente il mondo dei videogiochi non è esente da questa nuova moda. Anche se, per correttezza, bisognerebbe precisare che la storia e le atmosfere di **Keepsake**, adventure vecchia scuola per PC, sono decisamente differenti dalle avventure del giovane mago che possiamo considerare sua fonte d'ispirazione. La protagonista, Lydia, è una ragazza che vive nel sedicesimo secolo ed ha appena superato un esame d'ammissione per l'Accademia di magia di Dragonvale, dove incontrerà la sua migliore amica. Solo che all'arrivo la aspetta una sorpresa: la scuola è completamente disabitata, a parte uno strano lupo ritrovato in un armadio. Cosa fare? Inutile dire che il vostro scopo sarà quello di scoprire, passo dopo passo, cosa sia successo a studenti e professori, una ricerca che vi porterà anche a scoprire drammatici avvenimenti del passato che potrebbero essere connessi in qualche modo all'accaduto. Appena caricata la prima schermata si viene accolti da una grafica molto piacevole ed evocativa, per quanto chiaramente prerenderizzata, mentre la struttura del gioco è delle più classiche: puntando il cursore del mouse su un oggetto o un punto dello scenario, e poi cliccando, ci si muove e si interagisce con esso usando macchinari, raccogliendo strumenti importanti e parlando con i personaggi comprimari. Ogni angolo del castello è strapieno di enigmi di ogni tipo, dai classici esercizi mnemonici, passando per gli indovinelli, fino ad arrivare a puzzle decisamente più insoliti. Anche se ogni tanto può capitare di incappare in qualche fase poco interessante, nel complesso la storia di **Keepsake** ha la potenzialità di incantare e tenere incollati allo schermo per scoprire cosa viene dopo, proprio come in quelle vecchie avventure punta e clicca di qualche lustro fa.




ZAK, la spalla comica di Lydia, ha una paura folle delle altezze.

### L'OPINIONE DI PCGW



In un panorama nel quale le classiche avventure punta e clicca sembrano essere quasi totalmente estinte, **Keepsake** rappresenta un piacevole tuffo nel passato, a metà tra le meccaniche di **Myst** e quelle dei giochi LucasArts, e per quanto a volte sia leggermente macchinoso riesce a far passare parecchie ore di divertimento.

### il Verdetto
**KEEPSAKE**

**84**

**SVILUPPO**
Wicked Studios

**PRODOTTO**
Lighthouse Interactive

**SITO UFFICIALE**
www.power-up.it

**MULTIPLAYER**
PC: -
LAN: -
Internet: -

**HARDWARE TEST**
**Processore:** Pentium 4 1 GHz
**RAM:** 256 Mb
**Scheda Grafica:** 32 Mb DirectX 9.0

**PRO E CONTRO**
+ Grafica molto bella e piacevole.
+ Che sia il preludio alla rinascita delle avventure...?
- Il sistema di aiuti rende tutto troppo facile.
- Struttura di gioco a volte obsoleta.
- Alcuni enigmi sono un po' noiosi.

### la Scheda

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 90% |
| SONORO | 86% |
| CONTROLLI | 89% |
| ATMOSFERA | 92% |
| DESIGN | 86% |
| MULTIPLAYER | - % |

**Consigliato ai fan di:**
SYBERIA e MYST V

RIVALITA' i fan di star wars diventano pericolosi quando incontrano quelli di Star Trek

# Star Wars: L'Impero in Guerra

GAMES WORLD Consigliato

## Se stavate aspettando la battaglia più epica della galassia, **è giunto il vostro momento.**

Sono molti i giochi che Lucas Arts ha realizzato per la serie **Star Wars**, ma nessuno aveva ancora dato ai fan della strategia pane per i loro denti. Ed era davvero un peccato, visto che la saga dei cavalieri Jedi ha popolato l'immaginario di un'intera generazione con alcuni degli scontri più epici e spettacolari mai visti. Alla fine ci ha pensato Petroglyph ad elaborare un gioco di strategia in tempo reale abbastanza ben strutturato da non deludere gli amanti del genere, e abbastanza fedele allo spirito della saga da appassionare i seguaci di Anakin Skywalker. Se poi appartenete ad entrambe le categorie non dovreste nemmeno perdere tempo a leggere la recensione, perché questo gioco è stato pensato per voi. **In Star Wars: L'Impero in Guerra**, l'azione si svolge sia sulla terra ferma che nello spazio, e la connessione tra i due è uno degli aspetti più importanti nell'organizzazione tattica della vostra campagna di conquista. Inutile dire che Impero e Ribelli hanno uno stile di combattimento piuttosto diverso che, unito alla colonna sonora originale, ricrea in modo perfetto il fascino epico delle battaglie tra le immense corazzate imperiali e i piccoli caccia ribelli. Ma non c'è solo l'intramontabile poetica di Davide contro Golia ad arricchire questo gioco, che vanta una struttura di cui anche i veterani del genere apprezzeranno l'ampiezza. Nella modalità campagna bisognerà tenere sotto controllo, e cercare di conquistare, più di 40 pianeti. Ognuno di essi ha differenti caratteristiche, ma la maggior parte può supportare stazioni spaziali o edifici terrestri, tra cui torri dotate di turbolaser o cannoni ionici in grado di sparare nello spazio. Alcuni pianeti offrono dei vantaggi supplementari, come la possibilità di portare a termini le costruzioni più facilmente, o di rendere più potenti le unità di combattimento. Inoltre le navi da combattimento più grandi possono essere costruite solo su un ristretto numero di pianeti, caratteristica che conferisce un valore diverso ad ognuno di essi. Quindi valutate con cautela l'equilibrio delle energie cosmiche, e che la forza sia con voi…

### L'OPINIONE DI PCGW



Le opzioni di gioco sono molte e la spettacolarità di battaglie e ambientazioni è garantita, tuttavia bisogna sottolineare che non si tratta di un capolavoro del genere, e che i veterani più agguerriti potrebbero stancarsi relativamente presto, finendo per trovarlo ripetitivo. Ciò nonostante **Star Wars: L'Impero in Guerra** è un ottimo titolo, probabilmente uno dei migliori della serie.

### il Verdetto

STAR WARS: L'IMPERO IN GUERRA

**87**

**SVILUPPO**
Petroglyph

**PRODOTTO**
Lucas Arts

**SITO UFFICIALE**

**MULTIPLAYER**
PC: 8
LAN: 8
Internet: 8

**HARDWARE TEST**
Processore: Pentium
RAM: 256 Mb
Scheda Grafica: Classe 3

**PRO E CONTRO**
- + Tutto l'universo di Star Wars!
- + Complesso ma accessibile.
- + Molte opzioni.
- − Un pò ripetitivo.
- − Abbastanza facile.

### la Scheda

LEGENDA 0 25 50 75 100

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 80% |
| SONORO | 80% |
| CONTROLLI | 70% |
| ATMOSFERA | 85% |
| DESIGN | 80% |
| MULTIPLAYER | 75% |

**Consigliato ai fan di:**
LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

# Blazing Angels

## Squadrons of World War II

### Londra, il cielo, tre amici e le bombe.

Tre compagni di viaggio, Tom, Joe e Frank, il cielo di Londra e tanti aerei che affiancano i vostri: è così che inizia questa avventura. Quello che non vi abbiamo detto è che si tratta della Seconda Guerra Mondiale, che la capitale britannica sta per essere bombardata e che la vostra prima missione sarà impedire al parlamento di Sua Maestà di saltare in aria.
Oltre all'eccellente grafica, che fa pensare più a una versione interattiva del film **Pearl Harbor** che a un gioco, la novità è la semplicità dei comandi.
Altro aspetto peculiare di questo titolo è il lavoro di squadra: ci siete voi e Frank nel ruolo di "attaccanti", con il compito di abbattere gli aerei nemici, mentre Tom sarà in difesa e spingerà i nemici ad attaccarlo al vostro posto quando glielo chiederete. Infine c'è Joe, il meccanico volante, in grado di riparare il vostro aereo in corsa. L'unico problema di **Blazing Angels** è la relativa mancanza di varietà, inconveniente che in parte è il rovescio della medaglia della semplificazione dei comandi.



**L'OPINIONE DI PCGW**

**Blazing Angels** è un simulatore di volo godibile e con un' ottima grafica. L'idea del lavoro di squadra è funzionale ed efficace, le ambientazioni d'epoca sono ricostruite accuratamente e aggiungono fascino al combattimento. Pochi i difetti, tranne la mancanza di una grande scelta nelle opzioni di gioco.

**il Verdetto**

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WORLD WAR II

**80**

**SVILUPPO**
Ubisoft

**PRODOTTO**
Ubisoft

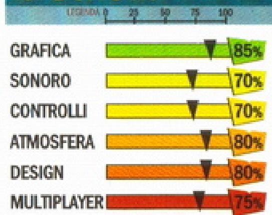
**SITO UFFICIALE**
www.blazing-angels.com/uk/

**MULTIPLAYER**
PC: No
LAN: No
Internet: Sì

**HARDWARE TEST**
Processore: Pentium 4 1GHz
RAM: 512 Mb
Scheda Grafica: Classe 3

**PRO E CONTRO**
- + La grafica semplicemente superlativa.
- + L'attenta ricostruzione storica.
- + Il fascino degli aerei Spitfire.
- − L'eccessiva semplicità dei comandi.
- − La ripetitività di alcune opzioni di gioco.

**la Scheda**




**Consigliato ai fan di:**
IL-2 STURMOVIK e HEROES OF THE PACIFIC

# Dungeons & Dragons Online Stormreach

### Aspettando il Primo Drago Online...

All'inizio non è niente di speciale: bisogna creare un personaggio scegliendo tra classi, razze, aspetto fisico e così via, per poi calarsi in un mondo da romanzo fantastico. Tuttavia, se si tratta di **D&D Online**, dopo poco ci si ritrova immersi in un percorso fitto di azione e avventura, che non manca di stupire e di sicuro non permette distrazioni. Catacombe oscure, sotterranei zeppi di trappole, fortezze gonfie di tesori e pericoli: mano a mano **Stormreach** dischiuderà tutta la sua ampiezza, guidandovi da una quest all'altra con affascinanti intermezzi accompagnati da un narratore, e permettendovi di vivere le vostre avventure in gruppo. Il gioco, infatti, ha una natura piuttosto collaborativa, che spesso si manifesta in lunghe soste nella taverna virtuale dove potremo conversare con gli altri giocatori. L'unico vero difetto di questo titolo è una certa mancanza di longevità, lamentata soprattutto dai fan della serie, tuttavia l'aggiunta di nuovi contenuti è prevista poche settimane dopo l'uscita del gioco, e si sa già che conterrà il primo drago di questa versione.



**L'OPINIONE DI PCGW**

D&D Online è sicuramente ben riuscito, ha un'ottima grafica ed è ricco d'atmosfera. Il problema è che dopo non molto tempo tende ad essere ripetitivo, almeno per i veterani dei giochi di ruolo. L'assenza di un drago poi, è uno scandalo! Scherzi a parte, confidiamo nei nuovi contenuti per migliorare la longevità di questo titolo che, per altri aspetti, è ottimo.

**il Verdetto**

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

**84**

**SVILUPPO**
Turbine Entertainment

**PRODOTTO**
Atari

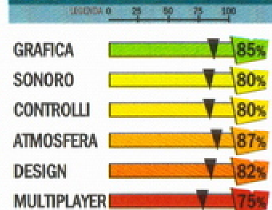
**SITO UFFICIALE**
www.ddo.com

**MULTIPLAYER**
PC: No
LAN: Sì
Internet: Sì

**HARDWARE TEST**
Processore: Intel Pentium 4 1.6GHz
RAM: 512 Mb
Scheda Grafica: Classe 3

**PRO E CONTRO**
- + L'atmosfera della serie D&D è rimasta invariata in questa versione.
- + L'enfasi sui contenuti più peculiari della serie: avventura e quest.
- + La collaborazione tra i vari giocatori.
- − La carenza di longevità.
- − Non ci sono i draghi!

**la Scheda**




**Consigliato ai fan di:**
WORLD OF WARCRAFT e EVERQUEST II